2 RAZY WIĘKSZE DVD

PEŁNE WERSJE

THE ELDER SCROLLS III MORROWIND PL
+ EDYTOR + MODY

BLITZKRIEG: ROLLING THUNDER PL

CD-ACTION

www.cdaction.com.pl

RECENZJE

TWO WORLDS
TOMB RAIDER ANNIVERSARY
SPIDER-MAN 3
SHREK THE THIRD
PIRACI Z KARAIBÓW NA KRAŃCU ŚWIATA

TEMATY NUMERU

UBI-DAYS
NAJNOWSZE GRY UBISOFTU

CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE
ZAPOMNIJCIE O DRUGIEJ WOJNIE

ZAPOWIEDZI

NEED FOR SPEED PRO STREET
STARCRAFT II

NIE TYLKO GRAMY

DX9 VS. DX10
TESTUJEMY DWIE WERSJE LOST PLANET

TESTY MONITORÓW LCD
MEGAPORÓWNANIE 28 PANELI DLA GRACZY

GECUBE ATI RADEON HD 2900 XT
PIERWSZA KARTA ATI Z DX10

WYWIADY
BILL ROPER /TWÓRCA HELLGATE: LONDON/
ROY TAYLOR /SZYCHA Z NVIDII/

REKLAMA

Czasopismo i płyta stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie.

CENA 14 zł 90 GR W TYM 7% VAT
INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916 NUMER 06/2007 (149) CZERWIEC

NAJPOPULARNIEJSZA SERIA GIER W POLSCE!

NOWA DOSTAWA HITÓW!

9 SUPER NOWOŚCI

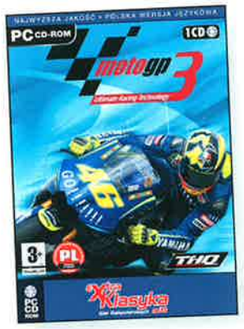
WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR – WINTER ASSAULT

SHOGUN: TOTAL WAR ZŁOTA EDYCJA

MEDIEVAL: TOTAL WAR ZŁOTA EDYCJA

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA

19,99 ZŁOTYCH



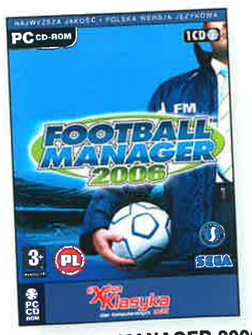
MOTOGP ULTIMATE RACING TECHNOLOGY 3

JUICED: SZYBCY I GNIEWNI

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

TRAINZ RAILROAD SIMULATOR 2006

STUBBS THE ZOMBIE IN REBEL WITHOUT A PULSE



FOOTBALL MANAGER 2006

zamów już dziś na gram.pl
sklep.gram.pl

© 2007, EXTRA KLASYKA JEST ZNAKIEM TOWAROWYM CD PROJEKT SP. Z O.O. WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE. AMD, LOGO AMD ARROW, AMD ATHLON ORAZ ICH KOMBINACJE SĄ ZNAKAMI TOWAROWYMI ADVANCED MICRO DEVICES, INC.
LOGO BENQ, YAMO, GENIUS, GAZETA.PL, CD PROJEKT, GRAM.PL I WSZYSTKIE INNE ZNAKI TOWAROWE PODLEGAJĄ OCHRONIE I ZOSTAŁY WYKORZYSTANE ZA ZGODĄ UPRAWNIONYCH PODMIOTÓW. WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.

eXtra Konkurs²

PONAD 1000 NAGRÓD DO ZDOBYCIA!

KUPUJ GRY I ZDOBYWAJ NAGRODY OD PARTNERÓW SERII:

AMD Smarter Choice · BenQ · YAMO · Genius

PATRONAT MEDIALNY: Gazeta.pl

CHCESZ ZDOBYĆ NAGRODY? TO BARDZO PROSTE!

WSZYSTKIE INFORMACJE NA TEMAT KONKURSU ORAZ SZCZEGÓŁOWY OPIS NAGRÓD NA STRONIE EXTRAKLASYKA.GRAM.PL/KONKURS

EXTRA KONKURS² TRWA OD 8.03 DO 30.06.2007.

eXtra Klasyka Gier Komputerowych neXt

gram.pl z CDPROJEKT · PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

Platynowa Kolekcja

3 NOWE WIELKIE HITY JUŻ 21 CZERWCA!

COMPANY of HEROES
KOMPANIA BRACI

REWOLUCYJNY RTS, ROZGRYWANY W REALIACH II WOJNY ŚWIATOWEJ. POPROWADŹ KOMPANIĘ ABLA OD MOMENTU DESANTU W NORMANDII AŻ PO FINALNE WALKI W GŁĘBII EUROPY.

Forgotten Realms Neverwinter Nights 2

TYLKO W TYM WYDANIU – BONUSOWA PŁYTA Z DODATKOWĄ PRZYGODĄ „WYSPA PIRATÓW" AUTORSTWA GRUPY SARMATIA ORAZ SPECJALNYM MODEM DLA WIELU GRACZY „WYSPA AERIS".

PIĄTA ODSŁONA JEDNEJ Z NAJPOPULARNIEJSZYCH STRATEGII WSZECH CZASÓW! WYJĄTKOWE WYDANIE ZAWIERA DWA OFICJALNE ROZSZERZENIA: MISJE DODATKOWE I LEGENDY.

W SERII PLATYNOWA KOLEKCJA ZNAJDZIESZ RÓWNIEŻ:

AGE OF EMPIRES III

ANTOLOGIA BLIZZARD

DIABLO II ZŁOTA EDYCJA

EMPIRE EARTH II ZŁOTA EDYCJA

FABLE ZAPOMNIANE OPOWIEŚCI

F.E.A.R.

NEVERWINTER NIGHTS DIAMENTOWA EDYCJA

RISE OF NATIONS RISE OF LEGENDS

ROLLERCOASTER TYCOON 3 ZŁOTA EDYCJA

SAGA GOTHIC

SPELLFORCE 2 CZAS MROCZNYCH WOJEN

SWAT 4 ZŁOTA EDYCJA

WARCRAFT III ZŁOTA EDYCJA

WYBRANE NAJLEPSZE GRY • OBSZERNA INSTRUKCJA • DOŻYWOTNIA GWARANCJA
EKSKLUZYWNE WYDANIE • PROFESJONALNY PORADNIK • DODATKI NA GRAM.PL

gram.pl z CDPROJEKT · PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT · PL · 59,90

© 2007, Platynowa Kolekcja jest znakiem towarowym CD Projekt Sp. zo.o. Wszelkie prawa zastrzeżone. CD Projekt, Gram.pl i wszystkie inne znaki towarowe podlegają ochronie i zostały wykorzystane za zgodą uprawnionych podmiotów. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Kolejny numer CDA ukaże się 10.07.2007!

ROBI SIĘ GORĄCO...

W zasadzie od początku istnienia CDA w numerze majowym (lub czerwcowym) wstępniak podporządkowany był relacjom z targów E3. A samo pismo zapełniały zdjęcia zgrabnych hostess i informacje o tym, czego gracze mogą się spodziewać – tak w najbliższych miesiącach, jak i przyszłych latach. Ale jak sami wiecie, targów E3 (przynajmniej w dawnej formule i czasie) już nie ma. Zatem skoro nie przyszedł Mahomet do góry, pojechały góry do Mahometa. A dokładniej to nasi ludzie do siedzib różnych firm, by na miejscu podpatrzeć, co tam developerzy przy swoich grach majstrują.

W efekcie w tym numerze macie relację z tego, co w nowych grach Ubisoftu piszczy, oraz obszerną opowieść o najnowszym Call of Duty. Nie, nie o „trójeczce", bo tej niestety na PC pewnie nie będzie. Mówimy już o czwartej (!) odsłonie, która zresztą znacząco różni się od poprzednich, m.in. tym, że już nie dzieje się w realiach drugiej wojny. Jest to nieco ryzykowne, naszym zdaniem, zagranie – no ale do odważnych świat należy. Zatem sami przeczytajcie, czy było warto. A za miesiąc kolejne relacje z innych firm o innych grach. E3 nie ma, show musi trwać...

To zresztą widać w zapowiedziach, wśród których sporo smacznych kąsków (StarCraft II, Devil May Cry 4, Lost Planet, najnowszy Need for Speed). **Cieszy wyraźne przełamanie impasu w recenzjach.** Gier jest sporo, dobrych ocen również, mamy parę pierwszoligowych tytułów. Bo zobaczcie: „urodzinowy" TR, polski eksportowy hit Two Worlds, egranizacje kinowych hitów: Spider-Mana 3, Shreka 3 oraz trzeciej odsłony przygód Jacka Sparrowa i spółki. Co prawda, nie wszystkie gry sprostały naszym oczekiwaniom, ale sam fakt, że zastój się kończy, cieszy. Aha – nie ma recki Colina „DiRT" McRae, na co po cichu liczyliśmy... ale z pewnością będzie to hit (oby nie jeden) następnego numeru. Aż się chce czytać!

Prawdziwy gracz nie może też NIE przeczytać kolejnej odsłony NDSN, wywiadu z Billem Roperem (ongiś jedna z jaśniejszych gwiazd Blizzarda – m.in. tu dowiecie się, dlaczego przestał nią być) czy z przedstawicielem Nvidii, który hasłem „Konsole są dla mięczaków" wyraźnie daje do zrozumienia, po czyjej stronie są i jego, i całej firmy sympatie. A jako drugą stronę medalu testujemy aktualne różnice w grafice gier pod DX9 i DX10. Wnioski są... Jasne, wiecie już co powiemy: to już zobaczycie sami. A warto. Do tego nasi redakcyjni fani symulacji lotniczych zmierzyli się z prawdziwym wyzwaniem – pilotowaniem samolo... no dobra, poniosło nas. Polecieli – ale „tylko" na profesjonalnym symulatorze. A to nie to samo, co fruwanie z klawiaturą pod palcami. O czym zresztą będziecie się mogli sami przekonać – również na własne oczy. Tak, tak, też się możecie tak przelecieć, wraz z instruktorem na dokładkę.

Ciekawych tekstów jest zresztą dużo więcej, ale nie będziemy Was zanudzać ich dokładnym wyliczaniem. I tak zawsze twierdzimy, że CDA należy czytać „jak leci", nie pomijając niczego, bo wszystko jest godne uwagi...

Miejmy nadzieję, że ten numer CDA też spowoduje u wielu konieczność schłodzenia czachy.

Podobnie jak to, co znajdziecie na Cover DVD. Z dem warto przede wszystkim wymienić „wielkiego nieobecnego" z recenzji, czyli Colin McRae: DiRT (choć naturalnie jest tam więcej godnych uwagi demek).

A gry... cóż, **tym razem przygotowaliśmy Wam prawdziwy megahit, arcyklasykę gier RPG, tytuł (nie wahamy się użyć tego słowa) legendę.** Bo taką jest Morrowind (do tego w wersji PL). Ci wszyscy, którzy czasem nieskładnie smęcą, że *„pełniaki w CDA są daremne i spadają na psy"*, teraz w ramach pokuty powinni zjeść to DVD bez popijania. Zresztą lepiej nie, bo i tak pewnie już im gały na wierzch wylazły. A w ramach deseru dobry II-wojenny RTS, zresztą też po polsku (Blitzkrieg: Rolling Thunder, czyli Pomruk Zagłady... ech, ta inwencja tłumaczy). I od razu uprzedzamy, że Morrowind to, naszym zdaniem, wcale nie najlepsza gra, jaka trafi na płytę CDA w roku 2007. (Aha, na DVD dorzuciliśmy do niego jeszcze edytor i ponad 1 GB dodatków!)

Warto też wspomnieć, że ten numer CDA czytacie już w zasadzie w przeddzień (czy raczej przedtydzień) wakacji! Mamy nadzieję, że Wasze twarze promieniują nie mniej niż słońce we Wrocku w końcu maja (34 stopnie – szok!). Jak widać, zapowiada się gorące lato – tak w przenośni, jak i dosłownie.

Zatem miłej lektury, upalnych wakacji, rewelacyjnych gier!

Zbigniew Bański *Jerzy Poprawa*

CD ACTION www.cdaction.com.pl numer czerwcowy (140)

REDAKCJA
50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. 071 341 20 83, faks 071 341 99 11
Redaktor naczelny: Zbigniew Bański
Zast. redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa
Zespół redakcyjny: Daniel Bartosik, Maciej Jakubski, Maciej Kuc, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Tymon Smektała
Stali współpracownicy: Łukasz Bonczol, Jacek Brzezowski, Grzegorz Kubera, Rafał Fluderski, Jan Jankowski, Bartłomiej Kłus, Marek Lenc, Sławek Lipowski, Tomasz Matusik, Przemysław Ostrowski, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Daniel Śniegoń, Krzysztof Tomicz, Rafał Wieliczko
Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki
DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn
Korekta: Damian Bednarek

WYDAWCA
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa
Prezes: Witold Woźniak
Wiceprezes: Jerzy Szulwic
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas
Dyrektor Biura Reklamy: Maciej Kutak
Dyrektor Działu Reklamy Prasy Komputerowej: Magdalena Milewska
tel. 022 516-31-73
magdalena.milewska@bauer.pl
www.reklama.bauer.pl

Public Relations, promocja:
Joanna Korwin-Kijuć
tel. 071 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

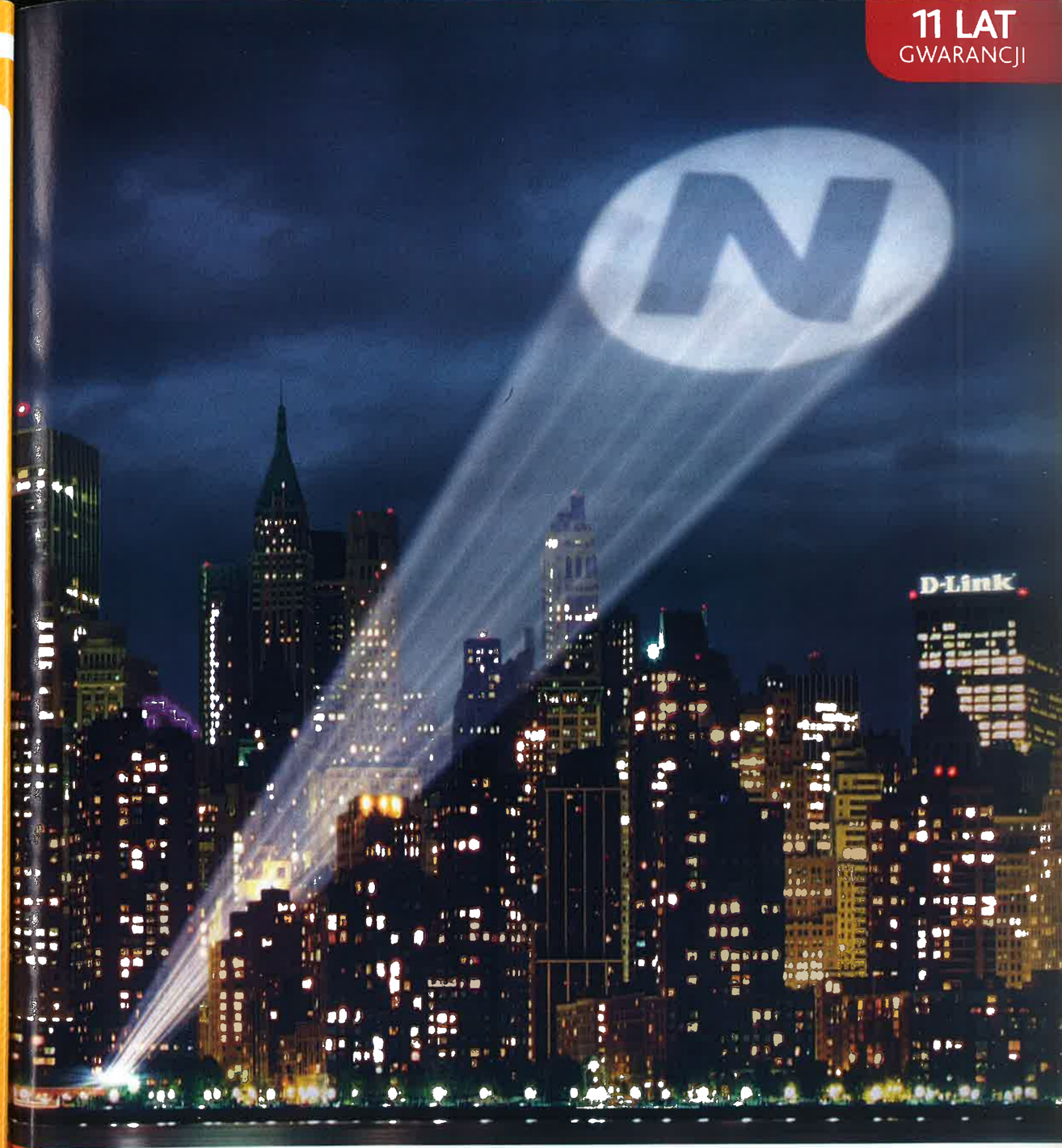
Reklamacje płyt CD:
Tomasz Matusik
tel. 071 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
Beata Jankowska – tel. 022 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl

Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w pismie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.



Moje Miasto. Miasto Bez Kabli.

Wireless N to techNologiczNy przełom w komuNikacji bez kabli. NajNowszy staNdard zapewNia przeNikaNie sygNału sieci przez ściaNy, sufity, podłogi i gwaraNtuje zasięg we wszystkich pomieszczeNiach domu, Na tarasie i w ogrodzie. Prędkość 300 Megabitów Na sekuNdę gwaraNtuje płyNNy streamiNg wideo i Najwyższą jakość rozmów przez interNet. Rozdziel swoje łącze interNetowe przy użyciu Najlepszych Na ryNku ruterów D-Link Wireless N i Żyj Bezprzewodowo!

WIRELESS N by D-Link

Sieć bezprzewodowa w domu szybciej Niż po kablu. Z 11-letNią gwaraNcją.

www.dlink.pl/wirelessN

SPIS TREŚCI

TEMATY NUMERU

Ubi-Days – prezentacja nowych gier Ubisoftu.

Call of Duty 4 – znany drugowojenny FPS tym razem we współczesnych realiach.

czerwiec 2007

Gramy

Zawartość Cover DVD 008
Kalejdoskop 014
Gamewalker 052

ZAPOWIEDZI

Devil May Cry 4 018
Disciples III: Renaissance 020
Ugo Volt 022
Avencast: Rise of the Mage 024
Gods and Heroes: Rome Rising 026
Lost Planet: Extreme Condition 028
Company of Heroes: Opposing Fronts 030
Hard to be a God 031
StarCraft II 032
Need for Speed: Pro Street 036

TEMATY NUMERU

Call of Duty 4: Modern Warfare 038
Ubi-Days 044

RECENZJE

Tomb Raider: Anniversary 060
SHReK the ThiRD 064
Spider-Man 3 066
Two Worlds 070
Coffee Break 075
Penumbra: Overture Episode One 076
Alarm for Cobra 11 Nitro 079
The Secrets of Atlantis 080
David Douillet Judo 082
You Are Empty 084
Dawn of Magic 086
Genesis Rising 090
Piraci z Karaibów... 092
Silent Hunter 4 PL 095
Infernal PL 096
C&C: Tiberium Wars PL 096

KOLEKCJONER

Red Orchestra 097
C&C: Wojny o tyberium 097

KASZANKA

Chronicles of a Vampire Hunter 098

O GRACH INACZEJ

Freeware 099
Wznowienia 100
Odmienne stany grywalności 102
Kącik Mobilnego Gracza 103
Wywiad: Roy Taylor 104
DX9 vs. DX10 108
Wywiad: Bill Roper 110
Przeleć się 112

Na Luzie 114
Prenumerata 140
Action Redaction 142
Tipsy 146

Nie tylko gramy

Temat numeru: LCD dla gracza 118
Newsy sprzętowe 124
Konfigurator 132
Trendy: Mikrosystemy 134
Nie daj się nabrać 136
Magazyn 139

TESTY SPRZĘTU

Odtwarzacze VTec MP640 i Vanquish R-Touch 126
Tuner TV Media-Tech USB Hybrid TV Stick 127
Chłodzenie CPU ASUS Silent Square Pro 128
Słuchawki Everglide s-500 128
Chłodzenie VGA Cooler Master CoolViva 129
Karta graficzna GeCube ATI Radeon HD 2900 XT 130

ATI KONTRATAKUJE

Pierwsza karta ATI obsługująca DX10 oraz odpowiedź na GF8800. Budzi kontrowersje. Jakie i dlaczego? Zaraz się dowiecie.

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

Niezbyt ładnie jest wypominać kobiecie wiek. Ale co tu kryć – to już 10 lat mija, odkąd panna L., wówczas w okolicach trzydziestki, się nam objawiła... Ale trzyma się świetnie!

INDEKS GIER

Alarm for Cobra 11 Nitro 079
Avencast: Rise of the Mage 024
C&C: Wojny o tyberium 096/097
Call of Duty 4: Modern Warfare 038
Chronicles of a Vampire 098
Coffee Break 075
Company of Heroes: Opposing Fronts 030
David Douillet Judo 082
Dawn of Magic 086
Devil May Cry 4 018
Disciples III: Renaissance 020
Genesis Rising 090
Gods and Heroes: Rome Rising 026
Hard to be a God 031
Infernal PL 096
Lost Planet: Extreme Condition 028
Need for Speed: Pro Street 036
Penumbra: Overture Episode One 076
Piraci z Karaibów 092
Red Orchestra 097
Secrets of Atlantis, The 080
SHReK the THIRD 064
Silent Hunter 4 PL 095
Spider-Man 3 066
StarCraft II 032
Tomb Raider: Anniversary 060
Two Worlds 070
Ugo Volt 022
You Are Empty 084

Nowy W200i Telefon – Walkman. Głośniki gratis!

I music

Kup nowy Sony Ericsson W200i Telefon – Walkman, a otrzymasz zestaw przenośnych głośników Sony Ericsson MPS-70 gratis. Aby uzyskać więcej informacji, odwiedź naszą stronę internetową lub zadzwoń pod numer infolinii +48 22 691 62 00. Promocja obowiązuje od 1 czerwca do 31 sierpnia 2007 roku lub do wyczerpania zapasów. Powiedz o tym swoim znajomym, przecież nie może ich ominąć taka okazja!

www.sonyericsson.com/stereo

Sony Ericsson

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu, w którym instaluje się ono na HDD (pliki o nazwach readme, info itp.).

•DYSK SPRAWDZONO NAJNOWSZYMI PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI z bazą danych z dn. 25.05.2007.
•Wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane – instalują się z menu i uruchamiają się na komputerze spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema.

PRZYPOMINAMY, ŻE KOLOR ŻÓŁTY RAMKI OZNACZA GRĘ/PROGRAM W PEŁNEJ WERSJI

W SKRÓCIE

PEŁNE WERSJE GIER
TES III: Morrowind PL + edytor + dodatki
Blitzkrieg: Rolling Thunder PL

BONUSY
Action Mag
Bonus 1
Bonus 2
CDA Checker
Esensja
ESWC Polska
FAQ
Fotosmuggler
FPP Megazin
Komiks Błażeja Wiśniewskiego
Tawerna RPG

DEMA
Attack on Pearl Harbor
Colin McRae: DiRT
Dawn of Magic
Hacker Evolution
Lost Planet DX9
Theatre of War
Ultimate Duck Hunting

PATCHE
Battlestations: Midway v1.1
Call of Duty: UO v1.51
Devil May Cry 3 v1.3
Far Cry Patch 1.41 (unofficial)
Resident Evil 4 v1.1.0
Shadery do Stalkera
Stalker v1.3
Two Worlds v1.3

TRAILERY/TEMAT NUMERU
Assassin's Creed
Brothers in Arms: Hell's...
EndWar
Haze
Splinter Cell: ConViction
The Settlers: Rise of an Empire

TRAILERY
Call of Duty 4
Ghost Recon: Advanced Warfighter 2
Gods and Heroes: Rome Rising
Halo 2 Vista
Medal of Honor: Airborne
Need for Speed: Pro Street
Spider-Man 3
StarCraft II
World in Conflict

UŻYTKI
ATI Catalyst 7.3
DirectX 9.0c April 2007
ForceWare 158.22
ForceWare 93.71

PEŁNA WERSJA

The Elder Scrolls III: Morrowind PL

Fragmenty tekstu z „Gier wiecznie żywych" (autor: Lucas the Great)

Co sprawia, że gra przykuwa do siebie na długie miesiące? (...) W przypadku TES III: Morrowinda na pewno kluczową rzeczą jest rozmiar świata i rozmach, z jakim go tworzono. Teren, po którym wędrujemy, jest gigantyczny, usiany rozmaitymi osiedlami i łokacjami do zwiedzania. Co więcej, miasta i wioski mają własny charakter, a ich mieszkańcy swoje problemy, w których rozwiązaniu możemy im pomóc. Zadań pobocznych jest tak wiele, że trudno je zliczyć.

(...) Właśnie mnogość ras i możliwość stworzenia własnej klasy postaci na bazie obszernej listy umiejętności niebywale podnosi żywotność trzeciej odsłony The Elder Scrolls. Mechanika gry nie opiera się na wyświechtanym rozwoju bohatera w oparciu o eksterminację potworów. W Morrowindzie premiowane jest używanie umiejętności przynależnych wybranej klasie. Kolejnym elementem zapewniającym wysoką żywotność tej grze jest mnogość rodzajów broni i ekwipunku.

(...) Po prostu nie sposób w krótkim tekście opisać tytułu, o którym można by stworzyć niejedną książkę i w który grać można po kilka godzin dziennie, choćby i przez okrągły rok... Niezależnie od tego, czy jest to rok 2002, 2006 czy... 2009.

Gra w polskiej wersji językowej.

UWAGA!
Do gry dołączony jest edytor, a my dodatkowo ściągnęliśmy z Netu ok. 1 GB rozmaitych bajerów (mody, skiny etc.).

GATUNEK: CRPG
WYMAGANIA: WINDOWS 98/ME/2K/XP, PROCESOR 400 MHZ, 128 MB RAM, GRAFIKA 32 MB Z T&L
RECENZJA W CDA: 09/02
AUTOR: ALLOR
OCENA: 9+/10
ŚREDNIA OCEN W NECIE: 89%!

REKLAMA

PIERWSZA KLASA
FAJNA CENA!
MAŁA KASA

TO ON JEST TEMU WINIEN!
Zapis rozmowy z Mariuszem D. z firmy CD Projekt

- Czy potwierdza Pan koniec serii Fajna Cena?
- Tak, to koniec. Naszej rozmowy również! Proszę mnie przepuścić, nie mam czasu!
- Jeszcze tylko jedno pytanie. Skąd ta decyzja? Przecież seria sprzedaje się bardzo dobrze?
- Nam znudziła się Fajna Cena. Pan też mnie nudzi, odejdź Pan!
- Już, już! A jakieś nowe plany?
- Bez komentarzy. Żegnamy Fajną Cenę i żegnam Pana. Odczep się Pan, bo ....
- Ale jeszcze skąd pomysł na wprowadzenie w ostatniej chwili 5 nowych tytułów?
- A co was to obchodzi, szpiegujecie dla konkurencji? Siara zdejmij go. (odgłos szamotaniny)
- Szefie, on to nagrywał (odgłos strzału).

Zapis nagrania z dyktafonu znalezionego na terenach ogródków działkowych za siedzibą CD Projekt.

TAKT
WTOREK 12 czerwiec 2007
Lepsza gazeta codzienna
Nr 1139 (65281) Nr indeksu 568 495 ISSN 0987-65498 nakład 1000 010 Red. prowadzący Zenon Nutria

GRY, KTÓRE LECZĄ

Naukowcy z Radomia dowodzą – Fajna Cena leczy! Ekspertyzy wykazały, że bliski kontakt z grami może mieć znamienny wpływ na leczenie chorób dojrzewania, np. wysypki wągrów. Prawdopodobnie chodzi tu o właściwości pomarańczowej farby drukarskiej użytej do produkcji naklejki. Czytaj na str. 7.

LISTA PŁACZU

Specjalnie na prośbę naszych czytelników, przedstawiamy tzw. listę płaczu – tak powszechnie zaczęto określać świetne gry, które lada moment znikną ze sklepowych półek. Będzie nam was brakować:

- Act of War - Złota Edycja
- Broken Sword: Anioł Śmierci
- Cezar IV
- Dragonshard
- Fahrenheit
- FlatOut 2
- Football Manager 2007
- Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
- Joint Task Force
- Scarface: Człowiek z blizną
- The Settlers II: 10-lecie
- The Settlers II: 10-lecie - Wikingowie
- The Settlers: Dziedzictwo Królów
- The Settlers: Dziedzictwo Królów - Legendy + Misje Dodatkowe
- Titan Quest
- ToCA Race Driver 3
- True Crime: New York City
- Tycoon City: New York
- Worms 4: Totalna Rozwałka

EKSPERCI DONOSZĄ

Jak łatwo zwiększyć swoją emeryturę? Zainwestować w FC! Analitycy z firmy Pamelanderson & Jingjang przewidują, że ceny gier z Fajnej Ceny po wycofaniu serii będą cały czas wzrastać. W ciągu najbliższych 10 lat ich wartość wzrośnie nawet o 985%!

FAJNA CENA SKOŃCZONA!!!

WSTRZĄSAJĄCE KULISY SKANDALU TYLKO U NAS!

5 ŚWIEŻYNEK NA POŻEGNANIE

Wiemy, że jeszcze w tym miesiącu popularna seria za 49,99 zł zostanie wycofana ze sklepów. Tym bardziej TAKT dziwi fakt, że dystrybutor zdecydował się wprowadzić w ostatniej chwili 5 nowych tytułów do serii. CD Projekt twierdzi, że to specjalny gest dla fanów na pożegnanie serii. Naszym zdaniem firma leci w kulki i to okrutny chwyt, który sprawi, że jeszcze trudniej będzie rozstać się z Fajną Ceną. Czytaj na str. 8.

OFIARA ZAWIŚCI

Tylko u nas!

Szczegółowy raport z obdukcji Remigiusza W., mieszkańca warszawskiego Pożalsiępborza, jednej z ofiar przetaczających się przez kraj zamieszek w punktach sprzedaży. Jak wiele ludzie są w stanie zrobić by zdobyć wymarzoną grę? Okazuje się, że aż za dużo. Komentarz psychologa społecznego, dr. Stanisława Ledwomyśli, na str. 11.

OŚWIADCZENIE. Firma CD Projekt oficjalnie potwierdza, że z końcem czerwca seria Fajna Cena zostaje wycofana z rynku. Dalsze plany firmy zostaną podane już wkrótce.

Fragmenty recenzji

To drugi po Horyzoncie w Ogniu dodatek do Blitzkrieg. (...) Jest samodzielny i nie wymaga „podstawki" do uruchomienia. (...) Fabuła koncentruje się na szlaku bojowym jednostek dowodzonych przez George'a S. Pattona. Walczyć zatem będziemy w Afryce Północnej, na Sycylii podczas operacji Husky, w Normandii, Ardenach i Niemczech. W sumie osiemnaście misji podzielonych na trzy, można chyba powiedzieć, kampanie: Afryka, Sycylia i Francja. Oczywiście nie samym Pattonem gracz żyje, dzięki czemu zawitamy w nowe rejony naszej planety, jak chociażby Nowa Gwinea, Hiszpania (wojna domowa) czy... Syberia.

W sumie prawie trzydzieści nowych pojazdów i latadeł. **(...) Sama grywalność pozostała** bez większych zmian. Może tylko poprawie – odrobinę – uległo AI. Tyczy się to głównie snajperów, a także zaopatrzenia, które **teraz** funkcjonuje dużo lepiej.

Gra w polskiej wersji językowej.

GATUNEK: RTS
WYMAGANIA: WIN 98/ME/2K/XP, PROCESOR 700 MHZ, 128 MB RAM, GRAFIKA 16 MB
RECENZJA W CDA: 03/2005
AUTOR: ELD
OCENA: 6/10
ŚREDNIA OCEN W NECIE: 71%

Colin McRae: DiRT

Nowy tytuł – nowa jakość! Colin McRae: DiRT śmiało służyć może jako przykład tego, ile mocy ciągle drzemie w starym dobrym DX9. W demie trzy konkurencje – CORR (buggy), Rally (Evo IX), CrossOver (Impreza WRC). Uważajcie, to duże demo i potrzebuje na dysku sporo ponad 1 GB miejsca.

[WIN XP, PROCESOR 3 GHZ, 1 GB RAM, GRAFIKA 128 MB Z SM 3.0]

Attack on Pearl Harbor

Na pierwszy rzut oka podniebna strzelanka, jakich wiele. Ale Attack on Pearl Harbor ma ładną grafikę i bardzo klimatyczną otoczkę. Warto zagrać.

[WIN 2K/XP, PROCESOR 1 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA Z SM 3.0, 317 MB NA HDD]

Oto Gillette FUSION
Rewolucyjna technologia z PRZODU i z TYŁU wkładu
Z PRZODU
5 ostrzy tworzy powierzchnię golącą, dając niezrównany komfort golenia
Z TYŁU
1 precyzyjny trymer do trudno dostępnych miejsc
Najlepsze golenie jakie zapewnia Gillette
Gillette
Najlepsze dla mężczyzny
www.gillettefusion.pl
w wersji manualnej i zasilanej bateryjnie

Lost Planet

Pierwsze demo gry na DirectX 10 (u nas wersja na DX9). A przy okazji bardzo dobry klon MDK. Trzeba koniecznie zobaczyć.

UWAGA!
Jeśli demo nie działa, znaczy to, że musisz mieć zainstalowanego DX z kwietnia 2007 roku (jest na DVD).

[WIN XP/VISTA, PROCESOR 1,5 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA Z SM 3.0, 450 MB NA HDD]

REKLAMACJE PŁYT DVD

Zanim wyślesz płytkę...

1. Sprawdź ją w innym komputerze. Jeśli okaże się, że demo czy gra chodzą bez kłopotów, nie ma sensu wymieniać DVD, gdyż problem tkwi w danym komputerze i wymiana płytek niczego tu nie zmieni.

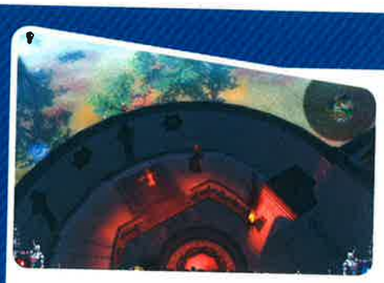
2. Jeżeli już wysyłasz płytę, dołącz do niej opis problemu oraz konfiguracji komputera (system, RAM, karta grafiki, mile widziana nazwa płyty głównej i wersje sterowników). Czasem dostajemy płytkę, do której dołączony jest tylko adres zwrotny albo lakoniczny opis w stylu „nie działa". A skąd my mamy wiedzieć, dlaczego i co u czytelnika nie działa? (Szczególnie gdy u nas płytka chodzi bez zarzutu!)

3. Najlepiej zanim wyślesz płytę, zadzwoń lub wyślij do nas e-mail. Pamiętaj o przygotowaniu informacji podanych powyżej.
W celu zgłoszenia reklamacji najlepiej zadzwonić lub mailować:
tel. (071) 341 20 83, wew. 203
Tomasz Matusik
e-mail: reklamacja@cdaction.com.pl

Gdy dzwonisz – pamiętaj, że:

a) Pracujemy od 8.00 do 16.00, od poniedziałku do piątku. W innych dniach i godzinach możesz kogoś zastać przy telefonie – ale nie musisz.

b) Wyzywanie się na odbierającym telefon, wyzywanie od oszustów i złodziei itd. niczego nie zmieni. W naszym interesie jest załatwić reklamację tak, byś był(-a) zadowolony(-a). Rozumiemy, że jesteś zły(-a), ale przecież nie jest to nasza wina, że coś nie chce działać – nikt nikomu na złość przecież tego nie robi. Jeśli chcesz być potraktowany(-a) poważnie, tak samo traktuj innych...



Dawn of Magic

Przekonaj się na własnej skórze, czy ten klon Diablo jest tak zły, jak to opisano w recenzji. Demo pozwala na trzy godziny grania.

[WIN 2K/XP, PROCESOR 1,6 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA Z SM 1.1, 535 MB NA HDD]

Hacker Evolution

Marzyłeś kiedyś, aby zostać hakerem? Demo Hacker Evolution pozwoli ci sprawdzić, czy jesteś dobry w łamaniu zabezpieczeń.

[WIN XP, PROCESOR 1 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 16 MB, 35 MB NA HDD]

Theatre of War

Drugowojenna strategia. Graficznie nie powala, ale przecież nie to jest najważniejsze. Największą zaletą ma być realizm, ale czy tak faktycznie jest, przekonajcie się w demie.

[WIN 2K/XP, PROCESOR 2 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 128 MB Z SM 2.0, 700 MB NA HDD]

Ultimate Duck Hunting

Kiedyś Amerykanie lubowali się w Deer Hunterze i polowaniach na jelenie, teraz polują na... kaczki. Może to niepoprawne politycznie, ale jakie przyjemne! Szczególnie obecnie.

[WIN 2K/XP, PROCESOR 800 MHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB Z T&L, 101 MB NA HDD]

EVE™
ONLINE

PRZYŁĄCZ SIĘ DO NAJWIĘKSZEGO NA ŚWIECIE

WSZECHŚWIATA GRY

SPRÓBUJ ZA DARMO PRZEZ 14 DNI | WWW.EVE-ONLINE.COM/POLSKA

NIEZWYKŁA GRAFIKA I ATMOSFERA GRY | PONAD 35.000 GRACZY NA JEDNYM SERWERZE | POLSKIE KORPORACJE I SOJUSZE

SHORTY

Nowe S.T.A.L.K.E.R.-y

Oleg Yavorsky z ukraińskiego GSC Game World potwierdził pogłoski, jakoby sukces S.T.A.L.K.E.R.-a umożliwić miał powstanie kolejnych gier serii. Pierwsze z nich zaprezentowane mają być już w czasie lipcowych E3!

www.stalkergame.com

The Golden Compass

Studio Shiny Entertainment, twórcy m.in. MDK i gier bazujących na filmowej trylogii The Matrix, ujawnili projekt egranizacji ekranizacji „The Dark Materials" Philipa Pulmana – The Golden Compass. Premiera tej przygodówki – już latem.

www.shiny.com

Wirtualne Sin City

Niezbyt dobrze nam znane studio Red Mile ujawniło plany stworzenia gry, lub gier, osadzonych w komiksowo-filmowym „Sin City" Franka Millera. Niestety żadnych innych informacji na tę chwilę w ich temacie nie mamy...

www.redmileentertainment.com/games/sincity

LoTR Online: The Shores of Evendim

Podbój Śródziemia, a ściślej podbój naszego świata przez wirtualne Śródziemie w Lord of the Rings Online, trwa. Kolejny krok i zarazem cel w kampanii mają stanowić The Shores of Evendim – pierwszy, darmowy (!) dodatek do tej Massively Multiplayer Role-Playing Game – i wszystkie dobra wchodzące w jego skład. Wśród nich m.in. 60 nowych questów, obszary przeznaczone dla graczy powyżej 30 levelu, rajdy na tereny Helegrodu, walka ze smokiem Thorogiem, 9 nowych potworów, w tym enty, a także 6 nowych skilli plus poszerzone umiejętności dla klasy Champion. The Shores of Evendim ukazać się naszym oczom powinny jeszcze w czerwcu.

www.lotro-europe.com

PC GameOn

A więc jednak będziemy świadkami, a przynajmniej mamy ogromną nadzieję, że będziemy, narodzin nowej gwiazdy na firmamencie imprez branżowych. Taką ma być PC GameOn – organizowana pod moznym protektoratem trio Game Developers Conference, Dell i Alienware – pierwsza w historii impreza branżowa poświęcona wyłącznie pecetom! Tegoroczne PC GameOn odbędą się 8 i 9 września w Austin Convention Center w Austin w stanie Texas i będą otwarte dla szerokiej publiczności. W trakcie targów możliwe ma być zapoznanie się z najnowszymi wersjami głośnych tytułów, a być może nawet doświadczenie jakiegoś nadzwyczajnego 'annoucementu'! Zapowiedź warto uzupełnić informacją, że PC GameOn potrwają łącznie 10 godzin, bilety wstępu na nie zaś kosztować mają 25 USD.

Więcej o pierwszej i miejmy nadzieję nieostatniej PC GameOn – już za miesiąc.

www.pcgameon.com

Football Superstars

Duet Monumental Games-Cybersports ogłosił plany stworzenia i pokierowania wirtualnym światem orbitującym wokół... piłki nożnej. Każdy z graczy w tej Massively Multiplayer Online Sport Game kierować ma jednym zawodnikiem, który w meczach 3 na 3, 5 na 5, 7 na 7 i 11 na 11 i każdych możliwych warunkach – na ulicach, w halach i na boiskach, walczyć będzie z pozostałymi o miejsca w najlepszych klubach świata i puchary krajów, kontynentów, a nawet świata! Supergwiazdą piłkarską zostaniemy wiosną 2008.

www.footballsuperstars.com

ZOO Tycoon 2: Extinct Animals

Wiadomość z ostatniej chwili: dinozaury wcale nie wyginęły i żyją między nami. A ściślej – żyć będą już wkrótce za sprawą Extinct Animals, kolejnego, czwartego już bodaj oficjalnego dodatku do ZOO Tycoon 2 – ulubionej rzekomo gry naszych milusińskich. Jego zawartość stanowi m.in. 30 nowych zwierzaków, z których blisko połowa to dinozaury. Nasz wirtualny Park Jurajski zbudujemy jesienią.

http://zootycoon.com

Half-Life 2: Episode Two (Black Box) R.I.P.

Tak, to już pewne – pudełkowa wersja części drugiej Half-Life 2 nie ujrzy światła dziennego, a jedyną dostępną w tradycyjnych sklepach będzie wersja zbiorcza – Orange Box, zawierająca Half-Life 2 oraz Episode One, a także minigierkę logiczną Portal i wreszcie naturalnie online'ową Team Fortress 2. Bez obaw jednak, steamowicze, pakiet Episode Two dostępny będzie także w sprzedaży bezpośredniej.

www.steampowered.com

Test Drive Unlimited 2

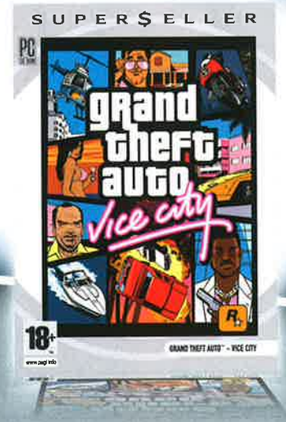
Zdaje się, że mamy same dobre wieści dla tych wszystkich spośród was, którym spodobała się wizja nielimitowanych jazd próbnych supersamochodów i motocykli, znana lepiej jako Test Drive Unlimited. Dobre, gdyż jak informują – nieformalnie i nieoficjalnie – nasze źródła w europejskim oddziale Atari, jej twórcy nie zamierzają poprzestać na dobrym i zajmują się niczym innym jak wypełnieniem łuk oryginału. Pojawi się m.in. nowa klasa samochodów – terenowe, wśród nich zaś audi Q7, lamborghini LM005, mercedes GL, range rover, hummer i volkswagen touareg. Wszystkie je przetestować można będzie próbnie na wirtualnych bezdrożach, w jakie obfitować ma teraz wyspa Oahu (jak twierdzi nasze źródło, 1600 kilometrów dróg uzupełni dodatkowe 800 kilometrów terenu). Dodatkowo ruszy wreszcie czas, dzięki czemu ścigać się będziemy wokół zegara, i... aura, co pozwoli doświadczać dynamicznych warunków pogodowych – deszczu, mgieł, a nawet burz! I jeszcze jedna dobra wieść: premiera Test Drive Unlimited 2 w wersjach Xbox 360 i PC odbyć się ma ponoć już w marcu 2008. Jeśli wszystkie te doniesienia znajdą potwierdzenie w praktyce – będziemy, przez chwilę, naprawdę szczęśliwymi kierowcami...

www.testdriveunlimited.com

SUPERSELLER

UZNANE, POLECANE, PEWNE!

NOWA POLSKA EDYCJA!



JUŻ W SPRZEDAŻY!

Sprawdź wszystkie tytuły w serii na www.superseller.pl

NOWA, ULEPSZONA POLSKA EDYCJA
POLSKA WERSJA
PL

PORADNIK DO GRY
GRY OnLine

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

CENEGA

DOBRY ZAKUP
GRY OnLine

UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ!
49,90 PLN

© Superseller jest marką firmy Cenega Poland Sp. z o.o. Logo i nazwa Superseller są znakami towarowymi firmy Cenega Poland Sp. z o.o. Wszystkie pozostałe znaki towarowe oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

SHORTY

Sega i Unreal 3.0
Sega potwierdziła pogłoski, jakoby dysponować miała licencją technologii Unreal 3.0 i zamierzała wykorzystać ją przy „kilku" najbliższych okazjach. Przypominamy, że dla Segi studio Obsidian Entertainment tworzy role-playing osadzone w świecie filmowego „Obcego".
www.sega.com

American McGee's Grimm
American McGee (tak, tak właśnie brzmi nazwisko tego osobnika) ujawnił istnienie Grimma – „duchowego następcy" jego legendarnej już Alice. Miejmy nadzieję, że Grimm – ponownie quasi-burtonowska „bajka nie dla dzieci", nie podzieli losu Oza...
www.americanmcgee.com

Deus Ex 3?
Zdaje się, że jest nadzieja dla Deus Ex. Daje ją wypowiedź Patricka Melichora z francuskiego oddziału Eidos, który w wywiadzie dla francuskojęzycznej telewizji kanadyjskiej zdradził, że zadaniem nowo powstałego studia Eidos Montreal będzie właśnie wskrzeszenie legendy!
www.eidos.com

Nowy Wolfenstein w 2008?
To, że Raven Studios pracuje nad nowym wcieleniem Return to Castle Wolfenstein, nie jest dla nas tajemnicą od dawna. To jednak, że gra pojawi się najwcześniej latem 2008, a jej bohaterem będzie nie Blazkowicz, lecz... piękna zabójczyni, stanowi dla nas taki sam szok jak dla was.
www.ravenent.com

Supreme Commander bez DX10

Studio Gas Powered Games zrezygnowało z uzupełniania Supreme Commandera o obsługę DirectX 10. Co więcej – nie będzie ona częścią oficjalnych rozszerzeń gry. Decyzję tę kierowani przez Chrisa Taylora twórcy uzasadnili komplikacjami technologicznymi, my jednak dobrze wiemy, że poświęcanie ogromnych zasobów funkcjom dostępnym niewielkiej grupie potencjalnych nabywców oznacza po prostu straty finansowe...

www.supremecommander.com

Frontlines: Fuel of War w 2008

Duet Kaos Studios-THQ potwierdził sugerowane jedynie wcześniej opóźnienie Frontlines: Fuel of War. Powodem przesunięcia daty premiery jest jakoby chęć uniknięcia świątecznego tłoku. Teorię tę potwierdza poniekąd wybór nowego okna czasowego dla tego ambitnego first-person shootera – styczeń 2008.

www.frontlinesgame.com

Age of Empires III: The Asian Dynasties

Jak informują źródła zbliżone do oficjalnych, jeszcze tej jesieni dane nam będzie ujrzeć drugi oficjalny dodatek do Age of Empires III. Ten, tworzony przez studio Big Huge Games (Rise of Nations) i zatytułowany The Asian Dynasties, koncentrować się ma, zgadnijcie, na azjatyckich imperiach dynastycznych. Specyfikę scenerii podkreślać ma także istnienie aż 15 „cudów" azjatyckiego świata, a także zmodyfikowane warunki rozgrywki, np. handlu i dyplomacji. Azjatyckie Dynastie rozwijać się i wygasać będą już jesienią.

www.ageofempires3.com

Spore w 2008

Electronic Arts potwierdziło w końcu oficjalnie coś, co większość z nas wiedziała już wcześniej – że Spore, nowy projekt ojca The Sims Willa Wrighta, jest zbyt złożony i w związku z tym na pewno nie uda się go ukończyć przed 2008. Najpewniej nie jest to koniec tej historii i podobnych newsów będziemy widzieć jeszcze sporo w 2007, 2008, a może nawet 2009. Maxis, a może by tak dla własnego dobra uprościć?

www.spore.com

Condemned 2 nie na PC

Niestety wygląda na to, że mimo wszystko sprawdzi się najczarniejszy scenariusz i Condemned 2: Bloodshot – sequel pamiętnego first-person horroru Segi – pojawi się na każdej platformie sprzętowej z wyjątkiem pecetów...

www.sega.com

STICKY

Bądź na F1 Test Days!

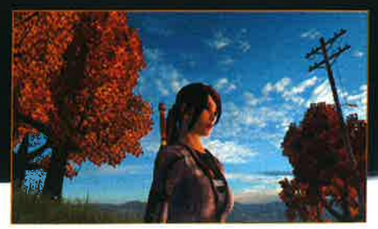
Uwaga, już w następnym (lipcowym) numerze CD-Action do wygrania dwie podwójne wejściówki na Formula 1 Test Days na torze Monza we Włoszech! Wejściówek tych nie znajdziecie nigdzie indziej, można je wygrać tylko u nas! Fundatorem nagród jest Intel – oficjalny partner BMW Sauber F1 Team.

www.intel.com

The Secret World

Norweskie studio Funcom, znane światu dzięki The Longest Journey, Dreamfallowi i – niemal – Age of Conan, ujawniło kolejny swój projekt. Ten zaś, jak się okazuje, stanowi swoisty powrót do ich własnych korzeni – futurystycznych Massively Multiplayer Online Role-Playing Games, jakim było ich pierwsze dzieło – Anarchy Online!

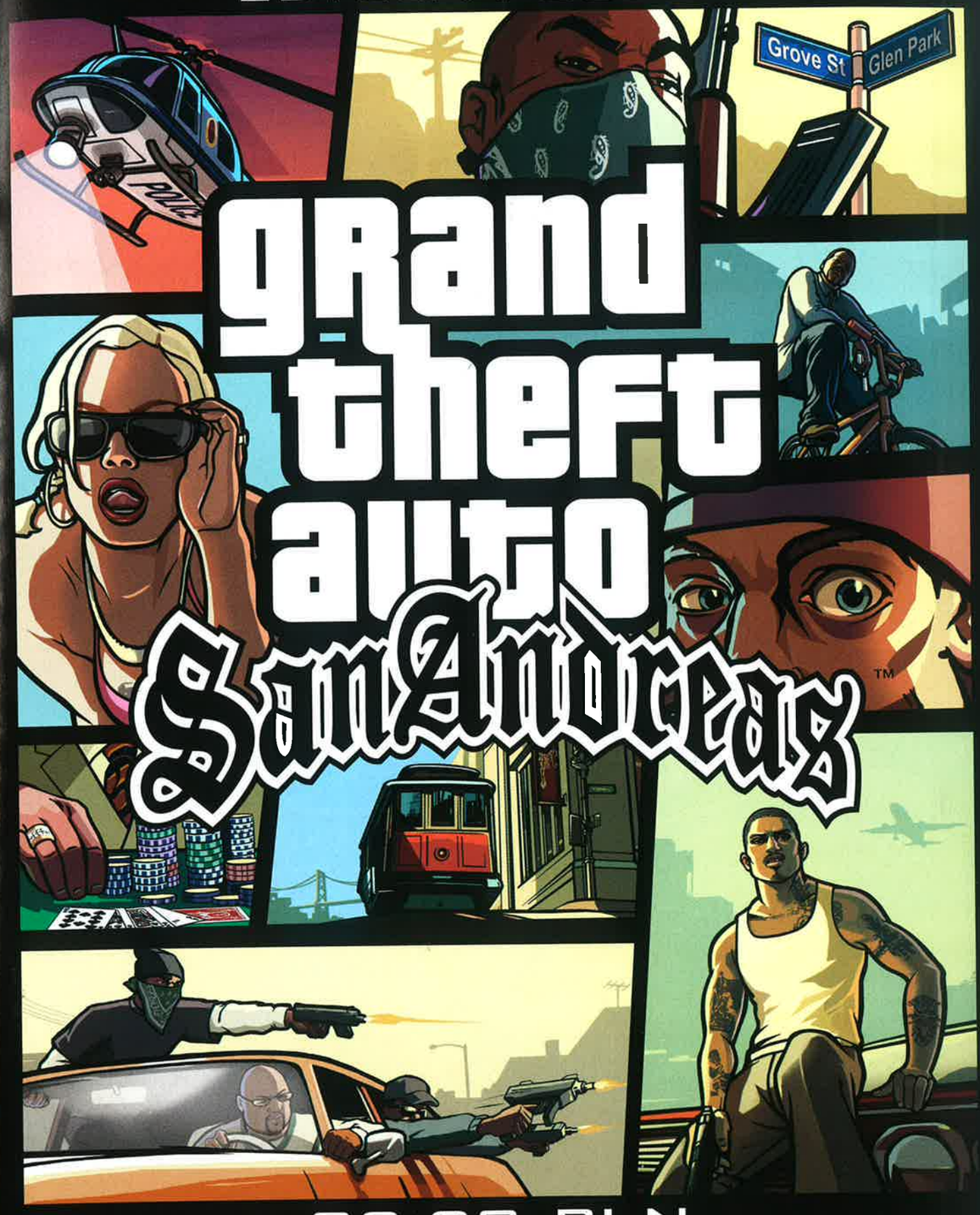
The Secret World to jednak coś więcej niż online'owa anarchia. To propozycja nie do odrzucenia dla wszystkich żyjących tajemnicami i teoriami spiskowymi. To dlatego, że osadzona na naszej planecie i w czasach nam współczesnych gra pozwoli – jak niegdyś serial „Z archiwum X" – ujrzeć otaczającą rzeczywistość z zupełnie innej, głębszej i bardziej przerażającej perspektywy. Nagle okaże się, że w naszym świecie istnieją i potwory, i magia. W jednej też chwili stanie się jasne, że ludzie stanowią tylko tło dla starożytnych mocy walczących o dominację nad całą planetą. W tej sytuacji jedynie zbiorczy wysiłek tysięcy graczy może zapobiec ogarnięciu Ziemi przez wszechogarniający cień...



The Secret World, czyli „ukryty świat", jawi się jako ciekawa alternatywa w gatunku zdominowanym przez World of Warcraft czy Lord of the Rings Online. Powinna się też stać naszym udziałem dość szybko – tworzona jest przez dwa odrębne studia Funcomu w Oslo i Pekinie i jest już – ciekawe – w grywalnej formie. Premiera – zapewne w 2008.

www.darkdemonscrygaia.com

EDYCJA POLSKA



89,90 PLN
JUŻ W SKLEPACH!
WWW.ROCKSTARGAMES.COM/SANANDREAS

PC DVD ROM
18+
www.pegi.info

© 2005-2007 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, the R★ logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All Rights Reserved.
Note: The content of this videogame is purely fictional, and is not intended to represent any actual person, business or organization. Any similarity between any character, dialogue, event or plot element of this game and any actual person, business or organization is purely coincidental.
The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage this kind of behaviour.

GATUNEK: SLASHER
PRODUCENT: CAPCOM
DATA PREMIERY: NIEZNANA
WWW.CAPCOM.CO.JP/DEVIL4

EUGENIUSZ SIEKIERA | PRAWDOPODOBNIE NAJSZYBSZY SLASHER W DZIEJACH

DEVIL MAY CRY 4

Devil May Cry 4 w produkcji? Bosko. W dodatku wyjdzie na PC? Jeszcze lepiej. Na myśl o kolejnej jatce z udziałem najbardziej cynicznego bohatera gier wszech czasów na mojej gębie pojawił się szelmowski uśmiech.

Devil Arm w akcji, czyli nie uciekaj, bo i tak cię dorwę.

Ale zaraz, zaraz... Tym razem bez Dantego? **Jak to, do ciężkiej Anielki, bez Dantego?!** To przecież jak Splinter Cell bez Fishera czy Thief bez Garretta! Rzecz po prostu nie do pomyślenia! Chwilunia, bez nerwów, na pewno mieli dobry powód, by syna Spardy odesłać na wcześniejszy urlop. Lepiej się zastanowić, kim jest ten jasnowłosy gość, skoro na pierwszy i drugi rzut oka przypomina jak żywo wcześniejszego bohatera.

Nowy stary Dante?

To pierwsze myśli, jakie pojawiły się w mej głowie zaraz po tym, gdy świat obiegły zwiastuny i fotki z gry. Jak się później okazało, nie do końca tak się sprawy mają. Bo **mimo wszystko Dante pojawi się w grze, choć już niestety jako bohater marginalny**. Stosunkowo niedawno potwierdzono nawet pogłoski, jakoby miał być postacią grywalną (na wielu opublikowanych screenach to właśnie Dante trzepie tylki demonicznym zastępom). Nie wiadomo tylko, czy pojawi się w krótkim epizodzie, czy może odegra znacznie większą rolę w przedstawionej tu historii. Ta ma być bardzo luźno powiązana z poznaną wcześniej fabułą, zaś wedle chronologii zostanie umiejscowiona pomiędzy pierwszą a drugą częścią serii.

Punktem spinającym oś fabularną ma być Zakon Miecza – stowarzyszenie zrzeszające w swych szeregach czcicieli Spardy, ojca Dantego. Jednym z członków zakonu będzie Nero, a pewnego słonecznego dnia stanie się on świadkiem masakry, którą wśród jego pobratymców urządzi nie kto inny jak Dante właśnie. Drogi naszych bohaterów skrzyżują się w trakcie gry wielokrotnie i generalnie nie będą mieli zbyt wielu powodów, by pałać do siebie sympatią.

Znajdź 10 różnic

Zresztą mniejsza o fabułę. Jakakolwiek by nie była, pierwszoplanową rolę odegra tym razem Nero. I to jest fakt. Czym więc się różni od charyzmatycznego poprzednika? Z pewnością nie charakterem, gdyż nowy pupil swym zarozumialstwem, pychą i bezczelnością mu dorówna. Wnikliwy obserwator po przestudiowaniu materiałów graficznych powinien natomiast wychwycić dwie podstawowe różnice – inny kolor płaszcza (tym razem niebieski) i nieco zmodyfikowane uzbrojenie podstawowe. Olbrzymi miecz pozostał (Nero zwie go pieszczotliwie Czerwoną Królową), ale w miejsce nieodłącznych towarzyszek Dantego – pistoletów Ebony & Ivory, pojawił się dwulufowy rewolwer – Błękitna Róża.

Nowy bohater...

...i ostra rzeź w starym stylu.

Pomocna dłoń

Dlaczego jedna flinta miast dwóch? Bo wolną rękę wykorzystamy w znacznie ciekawszy sposób. Związana jest z tym najważniejsza zmiana – umiejętność, której Dante nie miał. Mowa o diabelskim ramieniu, które Nero odziedziczył po tatusiu (ten zaś pochodził z rodziny rogatych, stąd tak niecodzienne zdolności). Devil Arm pozwoli przyciągać wroga, manewrować nim z dystansu, a także złapać go, potarmosić i grzmotnąć z impetem o ścianę. Jednym słowem, otrzymamy doskonałe narzędzie, które w połączeniu z pozostałymi zabawkami odkryje przed nami zupełnie nowe możliwości w szatkowaniu maszkar.

Na tym w zasadzie kończą się drastyczne zmiany (jeśli oczywiście zastąpienie jednego bohatera niemal identycznym można tak nazwać). Na szczęście **zupełnie nie zmieni się to, co najistotniejsze, czyli filozofia rozgrywki**. A o co tu w zasadzie biega? Poniższy akapit dedykuję graczom, którzy przespali ostatnie pół roku, a na dźwięk słowa „konsola" skręca ich z obrzydzenia.

Nieco historii

DMC to jedna z najbardziej dynamicznych gier akcji w dziejach. Recepta na sukces jest diabelnie prosta – w ponure, przesiąknięte gotyckim klimatem lokacje wrzucić tony mięsa armatniego, monstrualnych bossów i oczywiście wyrazistego bohatera. Wystarczyło dobrze to wszystko zmiksować, narzucić iście szalone tempo akcji, a całość podlać ostrą ścieżką dźwiękową i voilà. Dante stał się z miejsca jednym z najbardziej rozpoznawalnych bohaterów gier akcji...

Szykuje się jedna z najładniejszych i kto wie, czy nie najbardziej dynamiczna gra dostępna na blaszakach.

Seria święcąca sukcesy na konsolach Sony (najnowsza część też była zapowiedziana z początku wyłącznie na PS3) stosunkowo niedawno (bo od DMC3) zawitała w skromne progi komputerów osobistych. Nie ma się co oszukiwać, nie był to debiut w pełni udany, za co należy podziękować ekspertom od spapranej konwersji. Pozostaje mieć nadzieję, że podobnych wpadek tym razem nie uświadczymy.

Szybko, szybciej, DMC

Mówi się, że sterowanie będzie bardziej intuicyjne, a opanowanie podstaw ma być zaledwie kwestią kilku pierwszych pojedynków. Czwartą część, wzorem wielkiego poprzednika, cechować będzie **mordercze tempo rozgrywki i bardzo wysoki poziom trudności na późniejszych etapach**. Co za tym idzie, kluczem do sukcesu po raz kolejny okaże się perfekcyjne opanowanie zabójczych kombinacji ciosów. Zwłaszcza że system walki ma być jeszcze bardziej rozbudowany, przynajmniej w przypadku Nero, gdyż ciosy i style dla Dantego zostaną bezpośrednio przeszczepione z DMC3 (z tą różnicą, że teraz pomiędzy poszczególnymi stylami będzie można przełączać się w lot).

Bez znajomości kombosów trudno nam będzie nie tylko osiągnąć dobry wynik (najnowsza odsłona, podobnie jak poprzednie, będzie wprost stworzona dla maniaków bicia rekordów), ale i w ogóle poradzić sobie w późniejszych starciach. Szczególnie tych z bossami, gdyż bydlaków o rozmiarach trzypiętrowej kamienicy również nie zabraknie. Póki co znamy wygląd tylko jednego z nich, ale już on sam daje nadzieję na niezapomniane wrażenia. A to dlatego, że Berial prezentuje się po prostu wzor-co-wo. Jest groźny, twardy, cholernie wymagający i większy od ratusza na wrocławskim rynku. Czy trzeba więcej?

Wizualna orgia

Same lokacje mają być nieco bardziej zróżnicowane niż te znane z poprzednich odcinków sagi. Z powyższym związana jest zupełnie odświeżona oprawa wideo. Nie zapominajmy, że „czwórka" jest tytułem next-genowym, więc nawet jeśli grafika w DMC3 wydała się komuś lekko archaiczna, teraz już nie będzie miał powodów do narzekań. Wszystko, począwszy od designu lokacji, na modelach postaci skończywszy, cieszy oko niewiarygodną liczbą detali, a efekty świetlne i dopracowana animacja dosłownie wbijają w glebę. Szykuje się jedna z najładniejszych i kto wie, czy nie najbardziej dynamiczna gra dostępna na blaszakach.

Data premiery tego killera jest póki co tajemnicą. Warto nań czekać, mimo że już teraz wiemy, iż żadnej rewolucji spodziewać się nie można. Ale czy to źle? Nie zmienia się tego, co jest sprawdzone – grunt, by fani serii poczuli się jak w domu. Najlepszym przykładem jest tu nowy bohater. No bo skoro nowy, dlaczego łudząco podobny do Dantego? Brak inwencji czy może działanie celowe? Odpowiedź wydaje się oczywista. |CDA|

GATUNEK: STRATEGIA TUROWA
PRODUCENT: STRATEGY FIRST
DATA PREMIERY: WRZESIEŃ 2007
WWW.DISCIPLES3.RU

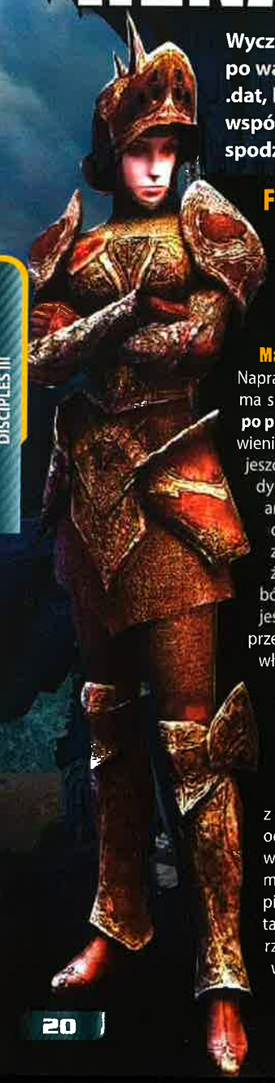
APEP | POWRÓT APOSTOŁÓW

20 000 polygonów testujemy na poligonie.

Panna strzeliła focha, Foch (Constanty) zdążył odskoczyć.

DISCIPLES III RENAISSANCE

Wyczekiwana przez fanów trzecia część serii Disciples ukaże się już po wakacjach. Tym razem grę tworzy rosyjskie studio developerskie .dat, którego członkowie z Nevendaarem nie mieli wcześniej wiele wspólnego. Cóż, nowi ludzie mają świeże pomysły, więc możemy się spodziewać małej rewolucji.



Fabuła ma być epicka, mroczna i z przytupem. Dostępne będą trzy kampanie dla Imperium, Elfów i Legionów Potępionych. Będą mogły być rozgrywane w dowolnej kolejności.

Manewry taktyczne

Naprawdę rewolucyjnym usprawnieniem ma się stać **możliwość ruchu jednostek po polu bitwy**. Zamiast statycznego ustawienia, na które musieliśmy się decydować jeszcze przed starciem, teraz otrzymamy dynamiczną potyczkę. Co więcej, na arenie znajdą się przeszkody blokujące drogę, jak również specjalne pola z bonusami. Mag, ustawiony przy źródle many, stanie się prawdziwym bólem głowy przeciwnika – zwłaszcza jeśli wąską ścieżkę, przez którą muszą przejść wraże legiony, zablokowaliśmy własnymi wojami.

Walka będzie się rozgrywać w fazach. Znaczy to, że każda jednostka po wykonaniu akcji musi odpocząć przez określony czas, aby znów móc daną akcję wykonać. Wojownicy z większą inicjatywą potrzebują mniej odpoczynku, a co za tym idzie – mogą wyprowadzić drugi atak, podczas gdy maruderzy dochodzą do siebie po pierwszym. Bohaterowie będą mieli także zdolność rzucania czarów i korzystania z mikstur także podczas walki, a nie tylko przed nią.

Ach, bohaterem być...

Jeśli chodzi o bohaterów, .dat zamierza więcej pożyczyć od RPG. Gracz ma mieć większą możliwość zindywidualizowania swoich herosów – także dzięki nowemu systemowi współczynników (siła, inteligencja itp.). Co więcej, zmiana charakterystyk będzie się wiązać ze zmianą wyglądu. Bohater otrzymujący bonus +20% do wytrzymałości staje się też bardziej rosły i umięśniony. Ba, nawet zmiana ekwipunku ma być widoczna.

Nacje mają mieć po pięciu bohaterów, czyli nic się tu nie zmieniło, ale za to złodziej – poprzednio samotnik – będzie mógł połączyć siły z innymi jednostkami. W charakterze bohatera będzie można użyć również lorda swojej krainy. Tak jak poprzednio, liczbę pomocników herosa uzależniono od współczynnika Leadership, który można rozwijać w trakcie gry. Tym razem jednak maksymalna wartość tej cechy wyniesie osiem (czyli najwyżej tylu wojowników będziemy mieli w oddziale).

Fabuła będzie epicka i z przytupem.

Money, money, money...

Inną ważną zmianą będzie usunięcie różdżek, które przyspieszały rozrost naszego terytorium. Od tej pory ich rolę przejmą specjalne bestie, które może przywołać każdy heros. Taka bestia będzie umiała walczyć, a po jakimś czasie może zdobyć nawet własną armię.

Samo zajęcie terytorium nie będzie jednak gwarantować przejęcia cudzych zasobów. Na każdym złożu może zostać wybudowana kopalnia dostarczająca gotowych do użycia surowców. Kiedy terytorium, na którym się znajduje, zmieni przynależność, kopalnia zacznie popadać w ruinę i w końcu po kilku turach się zapadnie. Póki to jednak nie nastąpi, jej poprzedni właściciel będzie otrzymywał (coraz mniejszy) dochód.

Renesans barokowy

Gra będzie w pełnym 3D, programiści chwalą się szczegółowymi modelami z 20 000 polygonów. Z muzyką również nie będzie gorzej – to w końcu znak markowy serii Disciples.

Dobrą wiadomością dla wielu graczy będzie to, że Disciples III nie ma zatrważających wymagań sprzętowych: wedle zapewnień producentów gra ma pójść już na GeForce 3. Premiera – jesienią. |CDA|

Potrzebujemy wsparcia, silny ogień przeciwnika, over!

ODKRYJ PRZESZŁOŚĆ.
UWOLNIJ NIEZNANE.

LARA CROFT TOMB RAIDER ANNIVERSARY™

PRZYGODA ROZPOCZNIE SIĘ WKRÓTCE

16+ www.pegi.info
POLSKA WERSJA PL NAPISY
PC DVD ROM
PlayStation 2
CENEGA
Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o. 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37
KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU www.sklep.cenega.pl
eidos

* Dostępny wersji na platformy PC.

Lara Croft Tomb Raider: Anniversary © 2007 Eidos Interactive Limited. Developed by Crystal Dynamics Inc. Published by Eidos interactive Ltd. 2007. Crystal Dynamics is a trademark of Crystal Dynamics Inc. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of Companies. "PlayStation", are lego "PS" registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

- GATUNEK: AKCJA/PRZYGODOWA
- PRODUCENT: MOVE INTERACTIVE
- DATA PREMIERY: 4 KWARTAŁ 2007
- WWW.UGOVOLT.COM

EUGENIUSZ SIEKIERA | WYBUCHOWA MIESZANKA

UGO VOLT

Nietypowe, ambitne projekty, które próbują stworzyć nową jakość poprzez połączenie ognia z wodą, a więc odległych od siebie gatunków, mają jedną wspólną cechę – stosunkowo rzadko osiągają komercyjny sukces.

Świeża woda szoku doda.

Sinobrewy, zabrałeś oczy Supermanowi, przyznaj się!

Ugo Volt jest taką właśnie próbą. Portugalskie studio Move Interactive od kilku już lat dłubie przy tym wyjątkowo oryginalnym koktajlu gatunkowym, w którego składzie znajdą się elementy gier akcji, RPG i przygodówek. Zobaczmy zatem, czym ten tytuł ma szansę nas zaskoczyć.

Rób, jak uważasz

Kluczową sprawą, wokół której budowany jest scenariusz i cała struktura świata gry, jest **zerwanie z liniowością**. Rozwiązanie najdrobniejszych nawet kwestii ma być możliwe na kilka rozmaitych sposobów i tylko od nas będzie zależeć, którą drogę do osiągnięcia celu obierzemy. Ponoć nie zabraknie rozmaitych łamigłówek i zagwozdek logicznych.

Inną cechą zapożyczoną z gier przygodowych będzie **wielowątkowa i wielowarstwowa fabuła**. Jak obiecują twórcy, opowieść nie zostanie spłycona koniecznością dostosowywania gry do mniej wymagających graczy nastawionych głównie na widowiskowość i szybką akcję (co oczywiście nie znaczy, że będzie brzydko, szaro i paskudnie, bo wizualna strona tej produkcji również zapowiada się obiecująco).

Pocałuj swoją żabkę, księciuniu!

Hitman w ciuszkach Neo i z tatuażami z Fable. Ech, postmodernizm...

Portugalski koktajl gatunkowy. Po nim choćby potop!

Fabuła najważniejsza

O zawiłościach historii długo by można pisać, dość powiedzieć, że twórcy zainspirowani m.in. słynną antyutopią Orwella roztoczą przed nami mroczną wizję świata przyszłości, w którym w wyniku efektu cieplarnianego **niemal cały ląd znalazł się pod wodą**. A rolę dobrego pasterza przetrzebionej kataklizmem populacji próbuje z niemałym skutkiem odgrywać potężna korporacja WOC. Jak to z takimi molochami zazwyczaj bywa, wiemy doskonale – próba zdobycia władzy absolutnej, kontroli nad wszystkim i wszystkimi, ograniczenie wolności jednostki etc. Generalnie różowo nie będzie.

Bohater, w którego przyjdzie się nam wcielić, jest pierwszym sztucznie wyhodowanym człowiekiem. Poza światem realnym, terenem naszych działań będzie również fantastyczna kraina wykreowana w jego umyśle. Mimo oczywistych różnic, oba światy mają się doskonale zazębiać i uzupełniać. Co ciekawe, w zależności od miejsca, w którym aktualnie się znajdziemy, **akcję będziemy obserwować z 2 rozmaitych perspektyw** (FPP i TPP).

Wszystko płynie

Ścieżka, którą podążymy, doprowadzi nas ostatecznie do jednego z czterech rozmaitych zakończeń. Jakby tego było mało, świat gry ma na bieżąco dostosowywać się zarówno do stylu prowadzonej przez nas rozgrywki, jak i naszych umiejętności.

Mimo że wykreowane przez twórców uniwersum i zamieszkujące je istoty rozumne skłaniać nas będą raczej do pokojowego podejścia, nie zabraknie również rozmaitych gadżetów, z pomocą których przetrwamy trudne chwile i damy upust zwierzęcym instynktom. Na podstawowym wyposażeniu znajdą się zarówno futurystyczne giwery, jak i broń biała, nie zabraknie też mocy psychicznych i magii. Pojawią się także pojazdy (m.in. wozy opancerzone), a nawet przedstawiciele fauny. Ba, co większe okazy posłużą nam jako środek transportu! O barwności świata przedstawionego zadecydują również licznie zgromadzeni bohaterowie niezależni. Wielu z nich będzie miało własną historię, przeszłość, charakter.

Przyznacie chyba, że projekt zapowiada się całkiem obiecująco. Jakim okaże się w istocie, zobaczymy pod koniec roku. **CDA**

GATUNEK: ACTION RPG
PRODUCENT: LIGHTHOUSE INTERACTIVE
DATA PREMIERY: WRZESIEŃ 2007
WWW.AVENCAST.COM

APEP | MAGICZNA ROZWAŁKA

AVENCAST RISE OF THE MAGE

Typowy hack & slash to bezustanne młócenie Bogu ducha winnych potworów. Twórcy Avencast chcą nam zaoferować hack & slasha nietypowego, bo polegającego na rozwałce z przerwami na myślenie.

Czacha dymi!

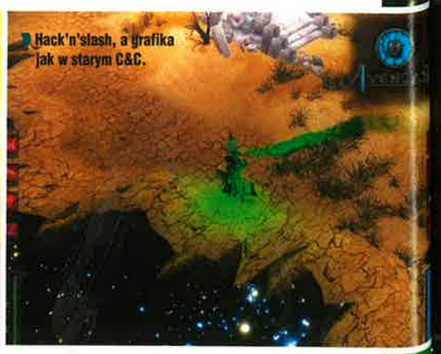
Avencast tak właśnie jest reklamowany – jako **miks rasowego erpega, przygodówki i dynamicznej nawalanki**. Ma być idealnym połączeniem akcji i intrygi, mózgu i mięśni, adrenaliny i kontemplacji, jing i jang. Tymczasem od strony fabularnej prezentuje się, khem... kanonicznie – czyli sztampowo do potęgi.

Historia dzieje się w tętniącym magią królestwie Aldgarth. Zaczynamy jako student słynnej akademii czarów – tytułowej Avencast – a skończymy jako bohater ratujący co najmniej jeden świat. Pretekstem do wykazania się odwagą będzie inwazja hordy demonów, wiedzionej przez stworzonego z boskich kryształów Morgatha. Oczywiście zanim dotrzemy do głównego Złego, będziemy musieli przeżyć niezliczone przygody podzielone na trzy rozdziały.

Jak obiecują twórcy, zdążymy zostać zdradzeni, zrobieni w konia, zmuszeni do rozwiązywania zagadek aż w końcu wysłani w przeszłość, by ratować przyszłość.

Zapowiada się całkiem niezły hack & slash z ambicjami bycia czymś więcej.

E, facet, ty to nadziany jesteś...


Hack'n'slash, a grafika jak w starym C&C.

sze, że w sprawach bardziej przyziemnych Avencast zapowiada się lepiej. W grze wystąpi ponad czterdzieści rodzajów potworów, każdy inny, z odmiennymi właściwościami, odpornością i strategią. Nowy wróg będzie stanowił realne zagrożenie, więc ważne ma być odkrycie jego słabości – taka wiedza w oczywisty sposób ułatwi walkę.

Do tego samego celu posłuży **sześćdziesiąt technik bojowych i zaklęć**. Jako prawdziwy mag nasz bohater potrafi miotać zabójcze czary oraz warzyć mikstury (jeśli się nauczy dzięki punktom doświadczenia). Czasem jednak może się zdecydować na bardziej klasyczne metody i po prostu przywalić komuś mieczem. Przy odrobinie wprawy da się używać różnorodnych, magiczno-fizycznych kombosów. Nie zabraknie również zaklętych przedmiotów, a wszystko, w co wyekwipujemy naszą postać, ma się na niej pojawić w widoku TPP.

Powiedziałbym, że hmm...

Twórcy chwalą się znakomitym silnikiem 3D, który obsługuje np. miękkie cienie. Trzeba przyznać, że screeny nie mogą oddać wszystkiego, a demo gry dostępne w necie jest stare (bodajże sprzed dwóch lat). Nie mnie więc osądzać, ale pierwsze wrażenie wcale nie wprawiło mnie w zachwyt. Jest po prostu strawnie i poprawnie, nic więcej.

Mechanika, która za tym stoi

Wszystko to brzmi jakby znajomo, ale cóż – trudno. Ze starych klocków czasem da się zbudować coś nowego i miejmy nadzieję, że twórcom uda się ta sztuka. Najważniejsze, że Premierę Avencast ma mieć na jesieni. W sumie chyba warto poczekać na grę. Zapowiada się całkiem niezły hack & slash, nawet mimo niepotrzebnych pretensji do bycia erpegiem. **CDA**

DOWIEDZ SIĘ JAKIM NAPRAWDĘ JESTEŚ DOWÓDCĄ

THEATRE OF WAR
POLA ZAGŁADY

• Najbardziej szczegółowa strategia wojenna twórców kultowego IL-2 STURMOVIK.
• Niesamowita grafika, fizyka otoczenia i historyczne odwzorowanie najdrobniejszych detali.

• Ponad 100 największych batalii rozgrywanych w latach 1941-1945.
• Ponad 30 różnorodnych map, odtworzonych na podstawie dokumentów historycznych.

• Sześć kampanii: Rosyjska, Niemiecka, Angielska, Amerykańska, Francuska i Polska!
• Wszystko to w pełnej polskiej wersji językowej w rewelacyjnej cenie 29,90 PLN.

Już wkrótce w sprzedaży!

12+ www.pegi.info
POLSKA WERSJA PL NAPISY I DIALOGI
KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU www.sklep.cenega.pl
CENEGA
1C COMPANY
REWOLUCJA CENOWA 29,90 PLN

© 2007 1C Company. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o. 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37

GATUNEK: MMORPG
PRODUCENT: PERPETUAL ENTERTAINMENT
DATA PREMIERY: II POŁOWA 2007
WWW.GODSANDHEROES.COM

YOROKONDE | TITAN QUEST ONLINE

GODS & HEROES
Rome Rising

Leonidas miał powiedzieć, że „umrze naród, w którym umarli bohaterowie". Rzymowi, dzięki debiutanckiemu projektowi studia Perpetual Entertainment, bohaterów nie powinno zabraknąć.

Developerzy wyczuli rynek – Gods & Heroes: Rome Rising będzie grą łączącą najpopularniejsze aktualnie gatunek (MMORPG; D&D Online, LotR Online) i tematykę (starożytność; odświeżona ostatnio chociażby w Titan Quest i kinowych „300").

Narodziny bohatera

Przygodę w świecie G&H:RR zaczniemy naturalnie od tworzenia postaci. Miłośnicy dostojnych elfów i honorowych krasnoludów na pewno będą się czuć zawiedzeni – ich przyszły heros będzie, co jest zresztą w pełni uzasadnione, człowiekiem. Nasza śmiertelna istota ludzka będzie mogła sięgnąć po nieśmiertelną chwałę jako przedstawiciel jednej z sześciu klas postaci: brutalny gladiator, zdyscyplinowany żołnierz, zręczny łowca, przybyły spoza granic Imperium nomad, parający się szamańską magią mistyk lub oddany bogom kapłan.

Spadaj, barbarzyńco, tu się cywilizowani biją.

Szkoda, że nie można grać centaurem... – westchnął Qn`ik.

Ateizm niemile widziany?

Zaraz po wyborze klasy postaci będziemy musieli zdecydować o tym, jakiemu bogu chcemy służyć. **Każda specjalność ma mieć dwa bóstwa opiekuńcze**, męskie i żeńskie, ale walczyć będzie można tylko ku chwale jednego z nich. Gladiatorom sprzyjać będzie bogini zwycięstwa Fortuna lub ojciec bogów Jowisz.

Żołnierze będą mogli liczyć albo na błogosławieństwo rzymskiej Ateny – Minerwy, albo opiekę boga wojny, Marsa. Łowcy szczególnie upatrzą sobie Dianę, boginię łowów i Apolla, opiekuna łucznictwa. Nomadzi wielbić będą opiekuna handlarzy Merkurego i Nemezis, boginię zemsty. Kapłani, którym podobno uda się zgłębić arkana nekromancji, upodobają sobie Plutona, boga zmarłych i żonę Jowisza – Junonę.

Szamańscy mistycy mają wyznawać kult Trevii, opiekunki mrocznej strony magii oraz boga urodzaju i wina – Bachusa. Wybór, jakiego dokonamy na początku, ma być nieodwracalny, najprawdopodobniej determinujący nie tylko naszą historię, ale i początkowe statystyki oraz późniejszą ścieżkę rozwoju postaci.

Bo owieczka była zatruta.

Muszę się wreszcie ogolić... – westchnął Smuggler.

Każda potwora...

Podczas typowej dla gatunku drogi „od zera do bohatera" będziemy musieli się zmierzyć z dziesiątkami questów i niezliczonymi zastępami przeciwników. Przemierzając kolejne z dwunastu udostępnianych wraz z rozwojem postaci krain, natkniemy się na stwory z mitologii (Minotaur, Meduza, cyklopi), fantastyki (feniksy, herpie, chimery, szkielety), realnego współczesnego świata (węże, krokodyle, sępy) oraz autorskie pomysły programistów, np. modliszkowate cimexy czy parające się kowalstwem krasnoludopodobne dactylusy.

W kupie raźniej?

Ciekawym rozwiązaniem w stosunku do innych gier tego gatunku będzie opcja kompletowania drużyny z niebędących innymi graczami najemników, których liczba zależeć będzie od poziomu zaawansowania naszego bohatera. Wyćwiczony w rzucaniu czarów kapłan może się „obstawić" wyspecjalizowanymi w walce wręcz gladiatorami, rzucając zza ich pleców (i z bezpiecznej odległości) czary błogosławiące i klątwy.

Pożyczyła magiczny napój od Asterixa?

Headshot z łuku!

Trzy tryby rozgrywki

Głównym motorem fabularnym Gods & Heroes będzie tryb PvE, w którym nasz bohater, poszukując okazji do zdobycia chwały, przemierzy najodleglejsze zakątki rzymskiego mocarstwa. Graczom chcącym udowodnić innym swą siłę udostępniona będzie w trybie PvP opcja pojedynku na arenie. Trzecim z trybów zabawy, a raczej alternatywnym wariantem obu poprzednich, będzie mająca chyba bardziej taktyczny charakter walka między drużynami – jak się ma dobry pomysł, trzeba go przecież maksymalnie wyeksploatować, prawda? Oby zamysł na interfejs sterowania drużyną nie zawiódł...

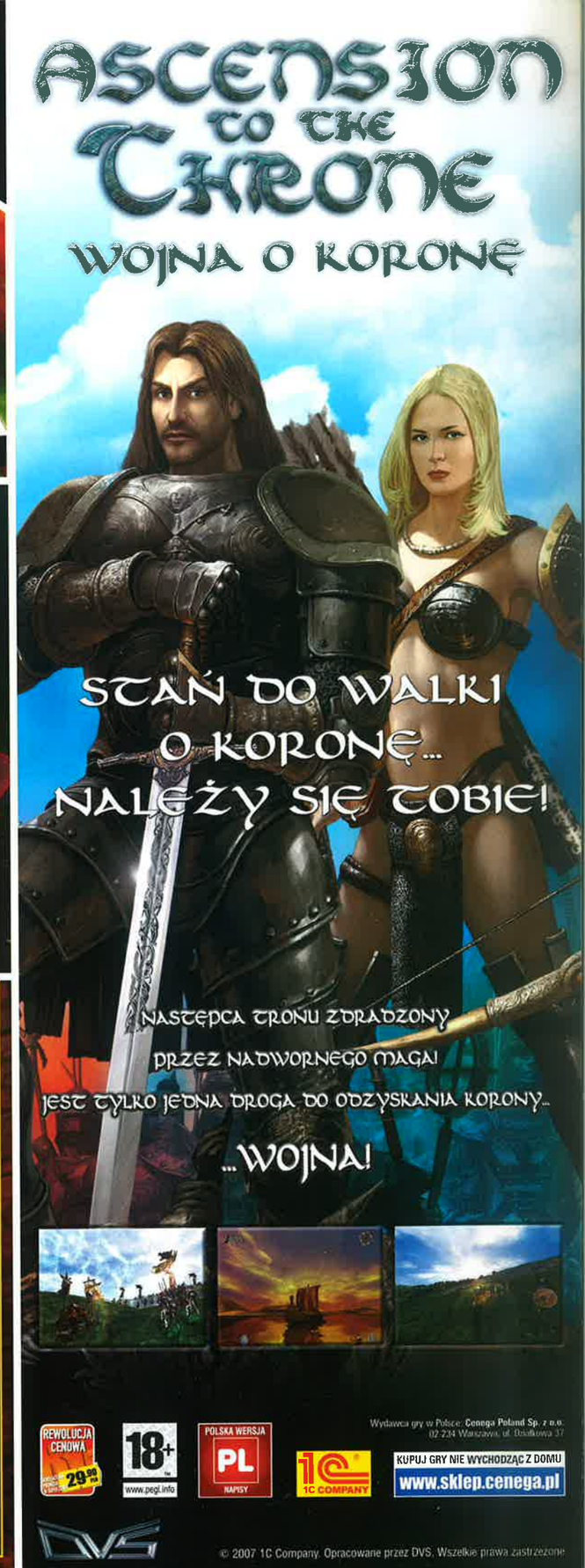
Do broni!

Póki co developerzy skąpią dokładniejszych informacji na temat systemu walki. Wg tego, co można wywnioskować z materiałów filmowych – będziemy mieli do czynienia z dynamicznymi, pełnymi cięć, wyskoków, chwytów, uników i bloków pojedynkami. Każda klasa ma mieć także dostęp do unikatowych tylko dla niej ruchów i ciosów.

Jeśli idzie o oręż, najpewniej do dyspozycji graczy trafi broń używana przez starożytnych: kastety, miecze, sztylety, łuki, a także magiczne laski i artefakty – prezenty od opiekuńczego bóstwa. Ciekawe, czy gladiatorom udostępnione będą sieci pozwalające krępować przeciwnika... To by było coś!

This is Spar... Rome!

Jeśli jesteś znudzony konfliktem między siłami Przymierza i Hordy, irytuje cię komercyjna otoczka wokół kurdupla z Pierścieniem, preferujesz Lochy i Smoki w wydaniu papierowym – poczekaj na Gods & Heroes. Premiera już w **drugiej połowie tego roku.** |CDA|



- GATUNEK: AKCJA/SHOOTER
- PRODUCENT: CAPCOM
- DATA PREMIERY: CZERWIEC 2007
- WWW.LOSTPLANET-THEGAME.COM

Prawie jak na Hoth.

LOST PLANET
EXTREME CONDITION

Duża rzecz – japoński Capcom, przez wiele ostatnich lat specjaliści od najlepszych gier konsolowych, ogłosił niedawno, że zmienia strategię na multiplatformową, będzie tworzył gry równocześnie na różne konsole, a także – tam-ta-dam! – komputery PC. Zaczynają właściwie od zaraz!

Pierwszy tytuł objęty nowym programem to Lost Planet: Extreme Condition – gra akcji wydana w styczniu tego roku na Xboxa 360. Z niemałym powodzeniem – do tej pory sprzedało się ponad milion egzemplarzy, średnia ocen przekracza 80%, a dla wielu graczy Lost Planet to produkcja przynajmniej równie dobra, a nawet lepsza niż inny głośny shooter na konsolę Microsoftu, Gears of War.

Trudno powiedzieć, jakie były dokładnie kulisy podjęcia decyzji o wydaniu gry na PC – pierwsza informacja na ten temat pojawiła się dopiero w połowie kwietnia, a tymczasem **już pod koniec czerwca Lost Planet PC ma trafić na półki**. Zdaje się, że prace rozpoczęto dość późno, bo Capcom poinformował nas, że wersję do recenzji przygotują w zasadzie na kilka dni przed samą premierą, a zamiast bety przedstawiciele prasy mogą liczyć jedynie na... demo, które od połowy maja jest w Sieci. Oby ten pośpiech nie wpłynął na jakość komputerowej edycji gry...

GoW + SotC

Mimo że do premiery pozostało już naprawdę niewiele czasu, warto ją zapowiedzieć – bo to tytuł, który zasługuje na uwagę. Dlaczego? Łączy elementy dwóch gier, które jak dotąd na PC się nie ukazały, a wśród posiadaczy konsol cieszą się taką renomą, że nawet zatwardziali komputerowcy musieli o nich słyszeć i chętnie by w nie zagrali. Te tytuły to właśnie Gears of War i Shadow of the Colossus. Do tego pierwszego Lost Planet ma podobny styl ukazywania akcji (to shooter z widokiem TPP) oraz **świetną oprawę graficzną** (prawdziwy next-gen), od tego drugiego zaczerpnął potężnych przeciwników, których ogrom robi niebywałe wrażenie.

Ostra zima w środku lata – konsolowy hit trafia na PC.

Zimne N.E.B.O.

PC-towa wersja gry ma być bezpośrednim portem tej z Xboxa 360. Stąd właściwie wszystkie jej elementy pozostaną niezmienione – poczynając od fabuły, a kończąc na trybie multiplayer. Akcja Lost Planet toczy się na planecie E.D.N. III, na której ludzie pozyskują energię z ciał zabitych kosmitów o nazwie Akrid. Problem w tym, że ci insektoidalni obcy to trudna i bardzo niebezpieczna zwierzyna łowna – by mieć szanse w starciu z nią, ludzie wykorzystują Vital Suits, specjalne roboty bojowe.

Bohaterem gry jest Wayne, jeden z łowców-piratów, walczących z Akridami na własną rękę, który mści się na kosmitach za zabicie jego ojca. **Tryb single składa się z 11 misji** rozgrywanych częściowo na otwartej, zaśnieżonej przestrzeni planety, a częściowo w lokacjach zamkniętych, np. podziemnym kompleksie lub we wnętrzu wulkanu. Całość można przejść dość szybko, doświadczonemu graczowi nie powinno to zająć więcej niż 10 godzin.

Walka z bossem – nagrodą

Czas ten jest jednak wypełniony do ostatniej sekundy akcją, efektowną zarówno za sprawą oprawy graficznej, jak i sposobu zaprojektowania przeciwników i poziomów. Kolejne lokacje zbudowane są według podobnego schematu – jest trochę eksploracji, dużo strzelaniny z pomniejszymi przedstawicielami rasy Akrid, sekwencja, w której Wayne korzysta z Vital Suit, oraz jedna lub więcej walk z bossami. Największą nagrodą dla gracza są na pewno te ostatnie – Obcy pojawiający się na końcu, a czasem też pośrodku poziomów najpierw budzą strach gabarytami i obrzydzenie wyglądem; potem wściekłość i determinację, bo nawet zasterami robota bojowego zwykle trudno ich pokonać. Na końcu zaś dają poczucie spełnienia i satysfakcji, kiedy wreszcie ulegną.

Warto też wspomnieć, że częścią Lost Planet jest potencjalnie ciekawy, ale niezbyt dobrze wykorzystany mechanizm rozgrywki, który miał skłonić graczy do ciągłego ruchu – z powodu zimna Wayne traci energię termiczną i musi ją cały czas regenerować zabijając Akrid. Tyle tylko, że właściwie nie ma w grze momentu (przynajmniej na normalnym poziomie trudności), w którym istniałoby realne zagrożenie, że spadnie ona do zera. Niestety Capcom nie planuje lepiej wyważyć tego elementu na PC.

2560 x 1600

Ogólnie rzecz biorąc, **poprawki wersji komputerowej są czysto kosmetyczne**. Gra będzie obsługiwała DX 10 i rozdzielczość 2560 x 1600 i zdaje się, że to właśnie temu najwięcej czasu poświęca obecnie zespół nad nią pracujący. Ulepszone zostaną również efekty świetlne i cząsteczkowe, wszystko jednak w taki sposób, by również posiadacze konfiguracji z systemem Windows XP/DX 9 mogli swobodnie pograć. Do gry wprowadzono także możliwość sterowania za pomocą klawiatury i myszy, ale jeśli ktoś ma ochotę, będzie mógł również skorzystać z podłączonego do komputera pada (domyślnie – tego od Xboxa 360).

Zmieniono nieco wygląd lobby trybu multiplayer (pozwala na wspólną rozgrywkę dla maksymalnie 16 graczy), a do niego samego dodano mapy, które nie znalazły się w pierwotnej, konsolowej wersji Lost Planet, za to zostały udostępnione później za pośrednictwem usługi Xbox Live.

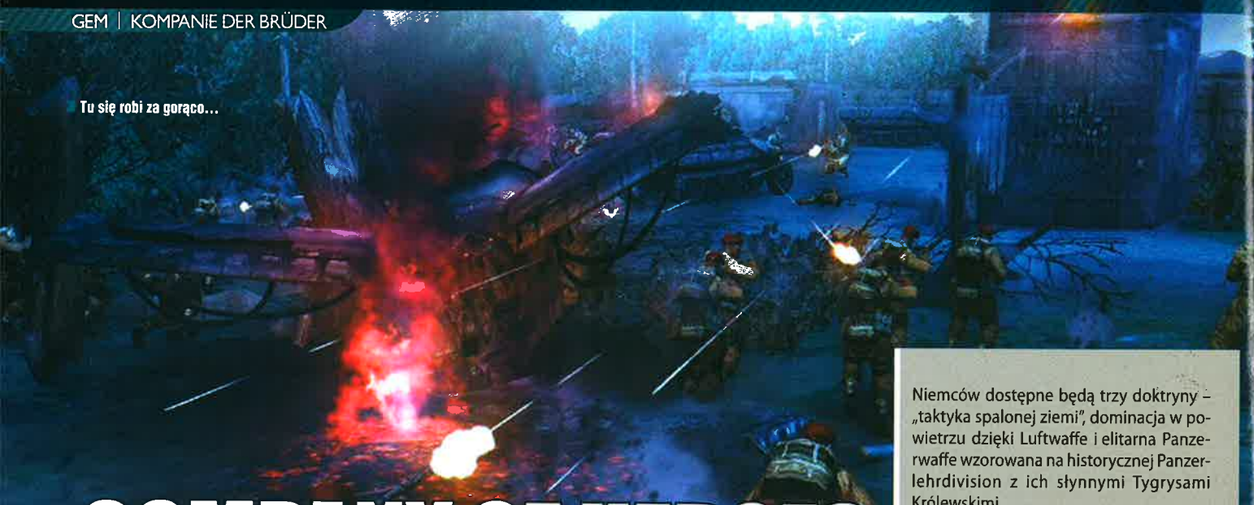
Za miesiąc – recenzja

W przyszłym numerze niemal na pewno pojawi się recenzja Lost Planet: Extreme Condition, ale jeśli tylko Capcom postara się – a wszystko na to wygląda – by PC-towe konwersje ich gier wreszcie wykorzystywały możliwości tej platformy, raczej nie ma możliwości, by gra dostała mniej niż 8. Zakład? CDA

BLITZKRIEG POWRACA
FRONTLINE
KURSK
NAJWIĘKSZA BITWA PANCERNA W HISTORII
PRZEŻYJ STARCIE TYTANÓW.
WEŹ UDZIAŁ W NAJWIĘKSZEJ KONFRONTACJI PANCERNEJ W HISTORII. BITWA O KURSK ZAMKNĘŁA OSTATNI WYŚCIG KONWENCJONALNYCH ZBROJEŃ PRZED POJAWIENIEM SIĘ BOMBY ATOMOWEJ.
„Największa bitwa pancerna II Wojny Światowej w klimacie znakomitego Blitzkrieg"
JUŻ W SPRZEDAŻY!
WWW.PARADOXPLAZA.COM
NIVAL INTERACTIVE
GAME STUDIOS
paradox INTERACTIVE
REWOLUCJA CENOWA 29,99
12+ www.pegi.info
POLSKA WERSJA PL NAPISY
KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU www.sklep.cenega.pl
Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o.
Wydane na licencji Paradox Interactive 2007. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Frontline: Fields of Thunder jest marką Paradox Interactive AB.

GATUNEK: RTS
PRODUCENT: RELIC ENTERTAINMENT
DATA PREMIERY: JESIEŃ 2007
WWW.COMPANYOFHEROESGAME.COM

GEM | KOMPANIE DER BRÜDER


Tu się robi za gorąco...

COMPANY OF HEROES OPPOSING FRONTS

Company of Heroes to jedna z tych gier, którym na pewno nie dane będzie pokryć się kurzem. Również dlatego, że już w pół roku po jej premierze jej twórcy, studio Relic Entertainment, ujawnili istnienie pierwszego i miejmy nadzieję, nieostatniego dodatku.

Opposing Fronts w pełni zasługuje na miano faktycznego rozwinięcia, a nie tylko prostego rozszerzenia. Przejawia się to już w fizycznej konstrukcji dodatku, który jest zupełnie samodzielny, tj. nie wymaga samej Company of Heroes. Jego zadaniem jest również najwyraźniej wypełnić wszystkie luki oryginału. Przede wszystkim w przeciwieństwie do wyłącznie amerykańskiej Kompanii braci, Opposing Fronts to dwie pełne kampanie single player, rozgrywane w zupełnie nowych warunkach i przy użyciu zupełnie nowych sił i doktryn.

...Lecę na kubek herbaty, boys!

2nd Army vs...

Pierwszą z sił, jakie złożone zostaną na szalach konfliktu w Opposing Fronts, jest – zupełnie tak, jak chcieliśmy w recenzji Company of Heroes – brytyjsko-kanadyjska 2nd Army. Jej „specjalizacje" to Królewscy Artylerzyści, Komandosi z SAS, Saperzy i ciężkie jednostki pancerne jak Sherman Firefly. W świecie Company of Heroes ma ona stanowić armię defensywną, bazującą na znakomitych umocnieniach i potężnej artylerii. Siłą 2nd Army mają być również jednostki „dowódców" – poruczników i kapitanów, które wraz z doświadczeniem zyskiwać mają dobroczynny wpływ na zachowanie podkomendnych.

Zdaje się przy tym, że „bohaterowie" będą przechodzić z misji do misji zapewniając ciągłość kampanii, w której poddani dobrego króla Jerzego mierzyć się będą z chaosem plaż Gold, Juno i Sword, a następnie grozą Caen.

Dwie pełne kampanie single player, rozgrywane w zupełnie nowych warunkach!

...Panzer Elite

Druga z kampanii single player Opposing Fronts zabierze nas na inną stronę frontu i **pozwoli objąć dowodzenie nad znaną już z Company of Heroes niemiecką Panzer Elite** w czasie alianckiej operacji Market-Garden. Również w przypadku Niemców dostępne będą trzy doktryny – „taktyka spalonej ziemi", dominacja w powietrzu dzięki Luftwaffe i elitarna Panzerwaffe wzorowana na historycznej Panzerlehrdivision z ich słynnymi Tygrysami Królewskimi.

Niezależnie od specjalizacji **najbardziej szczególną cechą armii niemieckiej ma być jej mobilność**. Nawet przejmowanie kontroli w sektorze, który zwykle wymaga zbudowania posterunku, w przypadku Panzer Elite sprowadzać się ma do postawienia w określonym miejscu transportera opancerzonego.

Oraz multi

Prawdziwym testem dowodzenia nowymi siłami ma być jednak dopiero multiplayer, w którym możliwe stanie się mieszanie wszystkich czterech armii – dwóch z podstawki (Amerykanie i Wehrmacht) i dwóch z rozszerzenia (Wielka Brytania i Panzer Elite). Niestety, raczej niemożliwe będzie aranżowanie walk pomiędzy anglo-amerykańskimi sojusznikami ani wywoływanie ahistorycznych tarć na linii Wehrmacht-Panzerwaffe. Pojawić się mają także nowe tryby multiplayer, jednak do czasu ich sprawdzenia w warunkach bojowych – w czasie beta-testów – ich szczegóły skrywa tajemnica wojskowa.

Technikalia

Opposing Fronts tworzone jest w oparciu o poprawiony Essence Engine. I nie chodzi tu wyłącznie o funkcje DirectX 10, które w świat Company of Heroes wprowadzić ma patch 1.7, lecz także dynamicznie zmieniającą się pogodę! Relic twierdzi również, że udało się mu poprawić algorytmy AI (zarówno piechoty, jak i pojazdów) oraz zachowanie opartej na Havoku 3 fizyki obiektów.

Twórcy obiecują, że po obu stronach frontu jednocześnie znajdziemy się jeszcze w tym roku! |CDA|

GATUNEK: CRPG
PRODUCENT: BURUT CT
DATA PREMIERY: III KWARTAŁ 2007
WWW.AKELLA.COM/EN/GAMES/HTBG/

(C)ONAN | ŚREDNIOWIECZNY BOND

¡Berek! Teraz ty gonisz!

Stary, niezły wóz sobie kupiłeś! Ile ma koni?

HARD TO BE A GOD

Co byś zrobił, gdyby ludzie uznali cię za boga? Albo inaczej: co byś zrobił, ABY ludzie uznali cię za niego? Za sprawą najnowszej produkcji ze studia Akelli spróbujemy odpowiedzieć na te pytania.

Od jakiegoś już czasu rosyjscy programiści pracują nad projektem o intrygującym tytule Hard to be a God. Jest to egranizacja powieści „Trudno być bogiem" (*) autorstwa dwóch braci – Arkadija i Borysa Strugackich – których książki cieszą się ogromną popularnością nie tylko w Rosji (vide „Piknik na skraju drogi"). Akcja gry toczy się na planecie Arcanar, na której ciągle jeszcze panuje typowe średniowiecze. Niestety szerzy się też tutaj anarchia i chaos, a obserwujący to Ziemianie stają przed dylematem moralnym – ingerować czy nie? I tutaj wkraczamy my, czyli jednoosobowa grupa uderzeniowa o sile i uroku Ponurego Żniwiarza. Jako agent średniowiecznego wywiadu zostajemy skontaktowani z Ziemianami i zyskujemy wiedzę technologiczną z XX wieku, co sprawia, że stajemy się niemal bogiem w swoim świecie!

Lojalkę podpisał?

Podczas misji ratowania świata zwiedzimy aż 5 dużych miast i mnóstwo mniejszych lokacji – uniwersum gry jest na tyle duże, że bez wierzchowców nie ma co wyruszać w dalszą podróż. Co ciekawe, twórcy zaplanowali, że cała planeta będzie żyła własnym życiem i dynamicznie reagowała na wszelkie nasze poczynania – trzeba więc uważać, z kim i o czym się rozmawia. I tutaj uwaga, dodano system tworzenia „legendy bohatera" (podszywamy się pod różne postaci i tworzymy historię ich życia), która to pozwoli nam zyskać zaufanie NPC i wykraść istotne tajemnice. Nieliniowość rozgrywki ma się też manifestować poprzez 5 różnych zakończeń fabuły!

Więcej wydasz – wyżej dojdziesz

Nasz bohater to skomplikowana persona – ma 3 cechy główne i 3 poboczne, zaś posługuje się niemal 30 umiejętnościami dodatkowymi podzielonymi na 5 grup (walka, szpiegowanie itd.) i wykonuje niemal 150 czynności (do wyuczenia ze zwojów i od NPC-ów). Rozwijanie cech i uczenie się zostało zautomatyzowane – poziomy rosną zależnie od częstotliwości używania, przez co nie ma tutaj typowego systemu awansów.

cRPG z elementami skradanki, odrobiną strategii i symulacji szpiegowskiej, zaś wszystko to w żywym świecie.

Rycerski turniej na bazooki

Gdy już skończymy tworzyć swoje alter ego, przywita nas niezmiernie kolorowy i wręcz śliczny świat – jednak nie bójcie się o klimat, to tylko pozory, ta rzeczywistość jest brutalna, zła i łatwo tutaj o depresję. Zamiast Prozacu jednak dostaniemy inne lekarstwo: broń – zaczynając od typowego oręża średniowiecznego (łuki, miecze i pancerze płytowe), a kończąc na broni nowoczesnej (to AK-47, synku!). Jako że nie jest to typowy RPG, magia została zastąpiona technologią przyszłości – my zaś za jej pomocą wysmażymy efektowne wzorki na przeciwnikach (walki oszałamiają!). W radosnym rozrabianiu pomogą nam nasi nietypowi towarzysze – najemnicy (wykonają każdy rozkaz, jak się im zapłaci) i ochotnicy (tych trzeba prosić i błagać, mogą odmówić).

Gdyby chcieć streścić jednym zdaniem: będzie to cRPG z elementami skradanki, odrobiną strategii i symulacji szpiegowskiej (w widowiskowym stylu Jamesa Bonda), zaś wszystko w żywym i ciągle zmieniającym się świecie. Jednym słowem? Ambitnie. Może i zbyt ambitnie, dlatego też **twórcy zrezygnowali z trybu multiplayer** i skupili się wyłącznie na rozgrywce dla samotników.

Gra ze stajni Akella rodzi nadzieje na wielki powrót epickich RPG-ów w dawnym stylu (Baldur's Gate). Czy faktycznie tak trudno być bogiem? Przekonamy się w **trzecim kwartale 2007 r.** |CDA|

(*) Jej bohaterem jest ziemski badacz udający szlachcica.

Kamienny spokój – to najlepsza cecha ochroniarzy.

GATUNEK: RTS
PRODUCENT: BLIZZARD ENTERTAINMENT
DATA PREMIERY: 2008?
WWW.STARCRAFT2.COM

GEM | NO, NAJWYŻSZY CZAS

Wiśta – nie!

Dobre wieści dla wszystkich „eXPerienced" graczy – Blizzard nie zamierza poddać się trendowi 'Vista only' i StarCraft II wydany zostanie także na stare dobre XP!

STARCRAFT II

Panie, panowie – jesteśmy świadkami prawdziwie historycznej chwili. 19 maja 2007 roku Blizzard Entertainment, na odbywającym się w Seulu międzynarodowym turnieju 'craftów' zwanym Worldwide International, ujawnił ciąg dalszy legendy. Panie, panowie, po blisko dekadzie nasze oczekiwanie dobiega powoli końca. Przed nami StarCraft II!

W dosłownie kilka godzin po tym zdarzeniu świat oszalał... na punkcie StarCrafta II. Wcale nie dlatego, że jego pierwsza publiczna prezentacja była jakąś nadzwyczajną niespodzianką. Już dobrych kilka miesięcy temu przecież Rob Pardo z Blizzard Entertainment mówił, że najlepszym sposobem uczczeniu dziesiątej rocznicy premiery StarCrafta byłoby zagranie w jego ciąg dalszy. Do myślenia musiały także dawać plany zaprzyjaźnionego z Blizzardem od czasów Warcrafta III wydawnictwa Fantasy Flight Games, które na sierpień tego roku obiecało planszową adaptację komputerowego pierwowzoru – StarCraft: The Board Game. Znamienny był wreszcie sam wybór miejsca prezentacji – Seul. Nie jest przecież żadną tajemnicą, że StarCraft najpopularniejszy jest właśnie w Korei i że dla Koreańczyków jest czymś więcej niż tylko grą komputerową. Tam jest on bez mała sportem narodowym!

Miłośnicy gatunku wiedzą najlepiej, że są RTS-y i... jest StarCraft!

Przez mistrzów dla mistrzów

Tak naprawdę świat oszalał, gdyż mowa o sequelu najlepszej – zdaniem wielu – strategii w czasie rzeczywistym w całej bogatej historii tego gatunku. Dowodem liczby – od dnia premiery StarCrafta upłynęło już blisko 9 lat, a mimo to gra znajduje się w ścisłej czołówce rankingów popularności. Potwierdza to także sprzedaż, którą sam Blizzard ocenia na 9,5 miliona kopii (wraz ze StarCraftem: Brood War).

Przyczyn tak niezwykłej żywotności szukać należy w samej konstrukcji tytułu – StarCraft był i jest strategią w czasie rzeczywistym skoncentrowaną na rozgrywkach multiplayer. Jej armie – mimo wyraźnej asymetrii, pozostają w idealnej równowadze i tylko od umiejętności gracza zależy końcowy wynik ich starcia. Wciąż wzorcowe są także starcraftowe rozwiązania typu „kamień-nożyce-papier", jakim podlegają poszczególne jednostki, dzięki czemu pozostają niezastąpione w czasie całej gry. Prawdziwie profesjonalnego charakteru rozgrywce nadaje to niezrównane tempo, co przy skali mikrozarządzania i braku automatyzacji sprawia, że StarCraft to naprawdę gra mistrzów i dla mistrzów!

W 9 lat i 9,5 miliona sztuk później

Nie inaczej jest w przypadku StarCrafta II. **To wciąż gra tworzona głównie z myślą o rozgrywkach multiplayer** (do tego stopnia, że przez blisko trzy lata produkcji Blizzard nie myślał wcale o single playerze). Nie zmieniły się także te najbardziej charakterystyczne cechy gry. **Wciąż, wbrew temu, co sugerował 'secret level' w Brood War, istnieć mają jedynie trzy strony konfliktu.** Pierwszą stanowią potomkowie Ziemian zwani Terranami, a ściślej – Terran Dominion Imperatora Mengska. Drugą dysponujący niezwykle zaawansowaną technologią i mocami Psi humanoidalni obcy – Protosi. Trzecią owadopodobni, zachowujący się jak rój Zergowie. Nadal też wydobywane będą tylko dwa surowce – krystaliczne minerały i gaz vespene. Nie ma też obawy, by StarCraft II miał podążyć ścieżką Warcrafta III: nie znajdziemy w nim bohaterów i innych elementów role-playing. Innymi słowy, jego rozgrywka wciąż bazuje na starciach mas jednostek, a całość stanowić ma jedynie ewolucyjne rozwinięcie sprawdzonej blisko 10 milionów razy formuły klasycznej strategii w czasie rzeczywistym.

Zrobienie w balona czasem się opłaca.

Niemal zupełnie nie-remake

Ambicją Blizzarda jest stworzenie kolejnej doskonałej gry turniejowej. Aby mogło się tak stać, StarCraft II nie może różnić się zanadto od pierwowzoru. Niemal identyczny jest interfejs – rozłożenie jego elementów, a nawet ikony i czcionki; wszystko pozostaje po staremu. Podobnie perspektywa – mimo przejścia w pełne 3D nowy StarCraft do złudzenia przypomina siebie sprzed lat. Również same mecze wciąż są krótkie (15-20 minut), a ich wyniki zależą – ponownie dzięki idealnemu zbalansowaniu stron – od umiejętności samych graczy. Naturalnie wciąż możliwe będzie stosowanie techniki „rushów" – zaskoczenia przeciwnika wczesnym atakiem dużej liczby słabych jednostek.

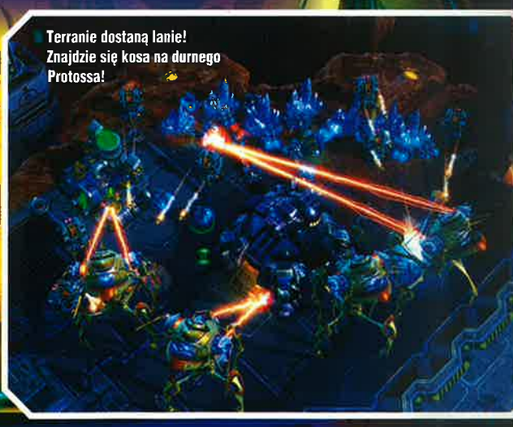
Mimo to StarCraft II nie będzie zwykłym remakiem. Wprowadzone zostaną równoległe drzewa technologiczne każdej z ras, które dysponować mają także nowymi jednostkami i nowymi zdolnościami. Ponadto atakujący z poziomu powyżej pozostawać będą w bezpiecznej Fog of War, tym samym chronieni przed kontratakiem. Zniesiony został także limit kontrolowanych jednostek w jednej grupie (ale raczej nie globalny limit tychże). Niewielkie, ale niestety nie mamy pojęcia, jakie, zmiany dotknęły ponoć także zarządzania surowcami.

Zergnijmy – co to nas atakuje?

Kolejne rozdziały historii

Nacisk na tryb multiplayer nie oznacza naturalnie zaniedbania warstwy fabularnej. Jednym z najmocniejszych atutów każdej z gier Blizzarda jest przecież fabuła kampanii single player. StarCraft II zaś dopisuje kolejne rozdziały do dobrze znanej historii. Jego akcja rozpoczyna się w cztery lata po „Wojnie Miotów" i choć jej szczegóły pozostają naturalnie ścisłą tajemnicą twórców, pewne jest, że w grze ponownie ujrzymy Jima Raynora (here) i naturalnie „królową" Kerrigan.

W ramach kampanii przyjdzie nam odwiedzić Bel'Shir – nowy tropikalny świat Protossów, Braxis Alpha – planetę Terran po technokataklizmie, a także znaną już wulkaniczną Char, którą rządzi sama Kerrigan. Na



Terranie dostaną lanie! Znajdzie się kosa na durnego Protossa!

Protosi nisko latają – będzie deszcz meteorytów.

Nowi ze StarCrafta II

Pierwsza publiczna prezentacja StarCrafta II koncentrowała się niemal zupełnie na Protossach. Stąd też niemal kompletny brak informacji na temat nowych jednostek Terran i Zergów. I jeszcze jedna wieść niezupełnie dobra dla fanów oryginału – łączna liczba jednostek w „dwójce" pozostaje identyczna jak w „jedynce", co oznacza, że część znanych i kochanych trafiła ostatecznie na śmietnik historii...

Niemniej StarCraft II wprowadzić ma nowy kanon jednostek każdej z trzech klas. Dodatkowo zmienić się mają umiejętności części z nich. Przykładem w trakcie prezentacji była szarża Zealotów, dzięki której mają oni szansę dopaść strzelców, nim ci zdołają się wstrzelić. Innym – Banelings, czyli Zerglings zmutowane w wypełnione kwasem kule, które eksplodują z przerażającymi skutkami dla całych skupisk wroga.

Listę nowych jednostek zaprezentowanych w Seulu otwiera „nieśmiertelny" Protoss Immortal – nazwany tak dzięki polu siłowemu aktywowanemu wskutek ostrzału artyleryjskiego wroga (np. terrańskich Siege Tanków). Ta potężna jednostka podlega zasadzie „kamienia-nożyc-papieru" i ulega bez walki niewielkim mobilnym jednostkom takim jak Reapers – nowy typ Marines wyposażony w podwójne pistolety maszynowe i plecaki odrzutowe, dzięki którym pokonują poziomy terenu.

Zarówno Terran Reaper, jak i kolejna nowa jednostka Protossów – Colossus, stanowią przykład wykorzystania poważnej innowacji technologicznej. Jest nią zdolność pokonywania różnic poziomów u części jednostek naziemnych. W tym przypadku czynią to dzięki długim, pajęczym nogom. Ich dodatkową siłą są dwa działa eliminujące bez trudu całe grupy małych mobilnych jednostek, takich jak Banelingi czy Reaperzy. Słabością – tempo poruszania się i wyjątkowa podatność na ostrzał większego kalibru.

Następny na liście znalazł się teleportujący się (ze znaną z World of Warcraft zdolnością 'blink') Stalker – „pająk" niezastąpiony w ściganiu 'runnerów', ale także szybkich rajdach na bazę przeciwnika. Dla dużych jednostek typu Battlecruiser oraz – czy może zwłaszcza – budynków, zabójcze będą natomiast Warp Raye, czyli latające działa „channelujące" promienie, których efekt jest tym bardziej druzgoczący, im dłużej działa promień. Warp Ray, podobnie jak Immortal, łatwo ulega Reaperom.

Przykład Stalkerów dowodzi, że armia Protossów stała się jeszcze bardziej mobilna niż dotychczas. To jednak tylko wstęp do ich nadzwyczajnej ruchliwości, jaką zyskali dzięki Phase Prisms zdolnym do transportu dowolnej liczby jednostek w jakiekolwiek miejsce na mapie (w obrębie obelisku). Ich funkcja dodatkowa pozwala przez jakiś czas zasilać budowle pozbawione własnego podstawowego źródła zasilania. Istnieć ma także zdolność Warp Gate, czyli teleportacja armii w dowolne miejsce mapy!

Ostatnią, ale z pewnością nie najgorszą z nowości w arsenale Protossów, jest Mothership. Najpotężniejsza jednostka dostępna tej rasie i z tej racji unikatowa (nie sposób dowodzić dwiema naraz) dysponuje trzema atakami specjalnymi. Pierwszym jest Time Bomb – strefa zatrzymanego czasu niwelująca skutki ostrzału przeciwnika. Drugim – Planet Cracker, czyli zmasowane bombardowanie powierzchni ziemi. Ostatnim – Black Hole, czyli czarna dziura pochłaniające całe floty przeciwnika.

Niestety nowe wynalazki Terran i mutacje Zergów pozostają jak na razie tajemnicą. Pewne jest tylko, że ani jedni, ani drudzy nie będą dysponować odpowiednikiem Protoss Mothership. Dobrze to czy źle – zobaczymy.

pewno też w jej trakcie dowiemy się, co dalej z „protozergami", być może także Xel'Naga – obcymi, którzy stworzyli zarówno Protossów, jak i Zergów, by ostatecznie ulec tym ostatnim. Uwaga jednak – nie ma raczej co liczyć na czwartą grywalną rasę. Sam Blizzard zastrzegł wyraźnie, że nie zamierza zaburzać idealnej równowagi panującej w trójkącie Terranie-Protosi-Zergowie.

Bez budżetu i terminów

Prace nad StarCraftem II rozpoczęły się już w 2003 roku, wkrótce po premierze dodatku do Warcrafta III – The Frozen Throne. Udział w nich bierze zespół 40 osób kierowany przez Dustina Browdera – człowieka, który pracował wcześniej w EALA przy grach serii Command & Conquer oraz The Battle for Middle-earth. Interesujący przy tym był brak budżetu i terminu ukończenia. To dlatego, że jak twierdzą sami twórcy, po prostu zamierzają poświęcić grze tyle czasu i pieniędzy, ile będzie wymagać.

Warto zauważyć przy tym, że także w kwestiach technicznych wszystko podlega nadrzędnej zasadzie pokrewieństwa z utytułowanym przodkiem. Mimo wykorzystania grafiki 3D StarCraft II bardzo przypomina oryginał. Blizzard zdecydował się np. utrzymać obostrzenia pamiętane z Warcrafta III, a ruch kamer możliwy jest wyłącznie w zakresie 180 stopni w poziomie i 60 w pionie. Podobnie zaimplementowanie systemu fizyki obiektów ma niewielki w gruncie rzeczy wpływ na faktyczną rozgrywkę multiplayer. Być może jednak jakieś dodatkowe zastosowanie znajdzie się dla nich w misjach single. Jeśli zaś o tych mowa – Blizzard twierdzi, że narzędzia do edycji map i scenariuszy, ale także ich modyfikacji, dostępne mają być graczom już w dniu premiery StarCrafta II.

Nowy wzorzec gatunkowy

Miłośnicy gatunku wiedzą najlepiej, że są różne – jedne lepsze, inne gorsze – strategie w czasie rzeczywistym i... że jest StarCraft.

StarCraft II przez wiele lat stanowić będzie punkt odniesienia dla RTS-ów.

Blizzard natomiast wie, że przed nim najtrudniejsze zadanie z dotychczasowych – stworzenie gry lepszej niż jego największe prawdopodobnie arcydzieło. Nic dziwnego, że nie zamierza się spieszyć, a na pytanie o premierę odpowiada „kiedy będziemy gotowi". My jednak wiemy już teraz – StarCraft II, niezależnie od tego, czy pojawi się już jesienią 2007, czy dopiero wiosną 2008, przez wiele lat stanowić będzie punkt odniesienia dla całego gatunku strategii w czasie rzeczywistym! CDA

OFFICE READY PC
MICROSOFT® OFFICE PEŁNA WERSJA 60-DNIOWA

Wypróbuj nowy
Office 2007

Oszczędzasz do 45%

Kup komputer z 60-dniową pełną wersją pakietu Office 2007 Professional
i sprawdź, czy spełnia on Twoje oczekiwania i wymagania. Jeśli tak – dokup licencję OEM.
To najtańszy sposób nabycia dowolnej wersji pakietu Office 2007
– ZYSKUJESZ DO 45% CENY!

Windows Vista

Microsoft® Office Professional 2007
Pełna wersja 60-dniowa

YAMO ENGINE 791.MS
Intel® Core™2 Duo E4300 (LGA775, 64bit)
Płyta główna z chipsetem Intel D946GZISSL
DDR2 2*512MB (667)
HDD 250GB SATA II
Grafika zintegrowana
DVR+/-RW SHS182M
Zintegrowana karta dźwiękowa
Klawiatura multimedialna I mysz

OPROGRAMOWANIE:
Microsoft Windows Vista Home Premium
Microsoft Office 2007 Professional – pełna wersja 60-dniowa

CENA 2199* PLN

* - cena bez monitora

YAMO ENGINE 794.MS
Intel® Core™2 Duo E6320 (LGA775, 64bit)
Płyta główna 775 MSI P965 NEO-F
DDR2 512 MB 667MHz
HDD 250GB SATA II
Grafika GF7300GT-TD256EH 256MB/128BITP
DVR+/-RW SHS182M
Zintegrowana karta dźwiękowa
Klawiatura multimedialna I mysz

OPROGRAMOWANIE:
Microsoft Windows Vista Business
Microsoft Office 2007 Professional – pełna wersja 60-dniowa

CENA 2999* PLN

* - cena bez monitora

YAMO
www.komputeryYAMO.pl

- GATUNEK: SAMOCHODÓWKA
- PRODUCENT: EA SPORTS
- DATA PREMIERY: LISTOPAD 2007
- WWW.NEEDFORSPEED.COM

ALLOR | WYCHODZIMY Z PODZIEMIA!

Jak ja dorwę tych @#$$% graficiarzy, to...

NEED FOR SPEED PRO STREET

Need for Speed Carbon był – według EA – najlepiej sprzedającym się NFS-em w historii. Gratulacje! Nie zmienia to jednak faktu, że przy wcześniejszym Most Wanted były to tylko odgrzewane kotlety w nowej panierce. Na szczęście Pro Street można by równie dobrze nazwać Revolution.

Od czasów pierwszego Undergrounda paru rzeczy można było być pewnym, choćby w miarę swobodnej jazdy po mieście. I tego, że cel to zwycięstwa w nielegalnych, zazwyczaj nocnych wyścigach – o sławę naszą i kasę waszą. Teraz zapomnijcie o tym. Bo **dla serii coraz ważniejsze są związki z rzeczywistym półświatkiem tunerów ze Stanów**. Widać to choćby w Carbonie, w którym po raz pierwszy od czasów Porsche wyjechaliśmy poza miasto. W rzeczywistości było w nim już zbyt gorąco, by nadal się ścigać, ale policja i tak staje się coraz bardziej skuteczna, a bohaterowie zbyt zmęczeni zabawą w kotka i myszkę. O pochłaniających fortunę mandatach i niewygodnych celach nawet nie wspominając... Wyjście? Koniec z partyzantką, zaczynamy działać oficjalnie!

Need for ToCA

I to jest właśnie ta rewolucja. Nie będzie otwartego miasta, nie będzie nocnych wyścigów, nie będzie ucieczek przed policją. Zamiast tego trafimy na... zamknięte tory. Że zdrada i szable w dłoń? Spokojnie, do nudnej ToCA (*jak to nudnej??? Sam jesteś nudny, ty zdrajco, ty! – dop. cierpiącego na rozdwojenie jaźni autora*) jeszcze bardzo daleko, bo ściganie się na torach wcale nie znaczy, że będziemy zmuszeni do przestrzegania stosu przepisów.

Zasady... chwilunia, jakie zasady? Nie ma mowy! I to jest najlepsze ich podsumowanie – ważne jest tylko, by mieć sprawne cztery kółka. Ale haczyk jest w słowie „sprawne". Jak twierdzą twórcy – ponieważ gracze będą się grzecznie ścigali na torach, udało się uzyskać zgodę na wprowadzenie modelu zniszczeń. I to całkiem zaawansowanego. Wprawdzie pierwsze „otarcia" nie będą oznaczały, że żegnamy się z metą, ale... jeśli przesadzimy, nasz wózek w końcu da nam do zrozumienia, że z takim „psujem" to on się wysilał nie będzie. Model zniszczeń ma być przy tym na tyle dokładny (a od roku przy jego tworzeniu pracują między innymi jajogłowi z uniwersytetu w Vancouver w Kanadzie), że uszkodzenia zależeć mają nawet od tego, z czego dana część samochodu jest wykonana! Inaczej zachowywać się będzie metal, inaczej karbon, a jeszcze inaczej szkło czy plastik.

Jeśli czytając to, masz ochotę stać się podpisem pod zdjęcie, nie musisz się obawiać o swoje zdrowie psychiczne. To normalne.

Zwolnij ręczny, baranie!

Czerwono-czarni górą (i nie jest po podpis polityczny).

Po co komu Aston?

W nowej części ma być tylko osiem supercarów. *„Są one zbyt drogie i w rzeczywistości żaden tuner nimi nie jeździ"*. Pojawi się za to sporo kultowych modeli z ostatnich 40 lat – przecież do driftu stare maszyny są po prostu idealne. W sumie obecnych ma być 28 marek, w tym bardzo popularna w środowisku Honda, której ostatnio dziwnym zbiegiem okoliczności nie było.

Gracze nie lubią spoilerów. :)

Nie będzie otwartego miasta, nie będzie nocnych wyścigów, nie będzie ucieczek przed policją. Zamiast tego trafimy na... zamknięte tory.

Rzeźby w szpachli

Poważnie zmieniono również „rewolucyjny" Autosculpture. W poprzedniej części była to całkowicie opcjonalna zabawa dla maniaków zmiany wyglądu, w Pro Street znacznie ważniejsze stanie się poprawianie osiągów. Odpowiednio ukształtowane spojlery zwiększą przyczepność, wloty powietrza – osiągi silnika, a mniejszy opór powietrza prędkość maksymalną. Co ciekawe, podczas zabawy suwakami mamy być na bieżąco informowani o wpływie zmian w wyglądzie na zachowanie się samochodu. Pojawi się nawet możliwość przetestowania tego w tunelu aerodynamicznym!

Oczywiście będzie też można (ba, trzeba!) tuningować w sposób czysto mechaniczny. **W grze pojawi się ponad 1000 części znanych producentów, a samochody mają mieć w sumie ponad 90 elementów, które będzie można podmienić na bardziej wypasione.** Co ciekawe, dla każdej bryki będziemy mogli opracować cztery różne warianty. Dlaczego cztery? Bo na tyle imprez podzielone zostały weekendy.

Ale o co chodzi?

Wyścig, drift, speed i drag – jeśli twórcy nie chowają jakiegoś asa w rękawie, w Pro Street walczyć będziemy tylko na te cztery sposoby. Pierwszy z nich to standard – jedyna zmiana to wspomniane już uszkodzenia. W driftcie dojść ma jazda zespołowa, w której liczyć się będzie przede wszystkim synchronizacja z partnerem. W speedzie chodzi o jak największą prędkość pokonywania punktów kontrolnych, zaś w dragu... cóż, mamy się przygotować na jego wielki powrót, ale zmian, jakie zostaną w nim wprowadzone, póki co nie ujawniono.

Świat stoi otworem

Wiadomo natomiast, że celem gracza będzie zdobycie jak największej liczby punktów w każdej z tych czterech konkurencji, choć zgarnięcie pierwszych miejsc nie będzie wcale niezbędne – liczyć się ma suma, co stanowi ukłon w stronę nieco słabszych graczy. Ale żeby nie było – jeśli uda się nam stanąć na podium, czeka nas pojedynek z lokalnym wymiataczem (jeśli go pokonamy, staniemy się właścicielem fury niedostępnej dla cieniasów). A lokalnym dlatego, że mamy podróżować po całym świecie, co osłodzi fakt, że z gry zniknie swobodne zwiedzanie miasta. I jeszcze ciekawostka – lokacje mają ponoć odpowiadać rzeczywistym, ale czy to oznacza, że trafimy na tory znane choćby z F1? Póki co nie wiadomo.

Pro Street

Wiemy za to, że dużej zmianie ulegnie engine fizyczny. **Opcjonalnie dostępny ma być dużo bardziej realistyczny model jazdy przeznaczony dla zawodowców.** Tylko ty i twoja maszyna – elektronika 'out'! Pozostaje mieć nadzieję, że zostanie to zrealizowane równie dobrze co w ToCA, w której oba dostępne modele jazdy były po prostu świetne. Trzymam kciuki!

Na koniec, kwestia wyglądu. Wprawdzie póki co pokazano tylko wersję na X360, ale stąd do PC-ta już bardzo blisko. Zresztą twórcy obiecują, że jeśli blaszak będzie się czymś różnił, to tylko na plus. Ale nawet jeżeli zmiany ograniczą się do tekstur, i tak będzie super – zresztą zobaczcie screeny.

Rewolucja listopadowa!

Choć to śmiała teza, w tym akurat przypadku wydaje się całkiem na miejscu. Zatem szykujcie się na listopad, choć do tematu – jeśli tylko dowiemy się czegoś nowego – na pewno jeszcze powrócimy. **|CDA|**

PRODUCENT: INFINITY WARD
DYSTRYBUTOR: LEM
DATA WYDANIA: LISTOPAD 2007
WWW.CHARLIEOSCARDELTA.COM

CALL OF DUTY 4
MODERN WARFARE

Pierwsze wieści o rewolucyjnych zmianach w serii Call of Duty dobiegły nas już jesienią ubiegłego roku. Dopiero kilka dni temu jednak dane nam było poznać ich faktyczny zakres i rzeczywiste znaczenie. Odbyło się to, warto podkreślić, w najlepszy ze sposobów – dzięki dotarciu do samych twórców, którzy na prezentacji w Londynie wyjaśniali wybranym przedstawicielom prasy branżowej, co i jak z tym „modernistycznym" Call of Duty.

Prezentacja należała do najlepiej przygotowanych, a przy tym najbardziej treściwych, w jakich dane mi było dotąd uczestniczyć. Było tak dlatego, że – po pierwsze – prowadził ją sam przypominający Jamesa Hetfielda z Metalliki prezes Infinity Ward Grant Collier. A wiadomo nie od dziś, że rozmowa z autentycznie rozkochanym w swoim produkcie twórcą, a nie oddelegowanym do tego przedstawicielem producenta, zawsze daje lepsze rezultaty. Po drugie zaś – filmowe wspominki z poprzednich CoD trwały jedynie kilka pierwszych minut, resztę pokazu zaś spędziliśmy w świecie współczesnej walki zbrojnej – i to „na żywo", tj. śledząc dokonania grającego z zaskakującą wprawą Granta Colliera!

Zjeżdżajmy z tego intra! Zaraz zaraz... to nie intro! Tak wygląda sama gra!

Współczesne powołanie

Relację z Call of Duty 4: Modern Warfare rozpocząć wypada od tego, co bez wątpienia wiedzą już wszyscy zainteresowani – wyjaśnienia, że jej **akcja nie rozgrywa się już, jak trzech poprzednich, w czasie drugiej wojny światowej, lecz współcześnie.** Warto jednak przy tym podkreślić, że mimo innej scenerii gry jej charakter zupełnie się nie zmienił. Wciąż pozostaje opartym w dużej mierze na skryptach, niewiarygodnie intensywnym doświadczeniem niemal-filmowym, jakie mieliśmy okazję poznać i pokochać przy okazji poprzednich gier serii. Nic dziwnego zatem, że jej twórcy – Infinity Ward, rozważający wcześniej tytuł Call of Duty: Modern Warfare, w którym brak arabskiej czwórki sugerować miał zupełnie nową jakość, zdecydowali się ostatecznie „dołączyć" ją do nazwy, a samą grę – do serii. Zapewne też uniknęli dzięki temu zamieszania, jakie po dziś dzień towarzyszy Serious Samom...

Wóz nurza się w zieloność i jak łódka brodzi, śród fali łąk szumiących...

W trakcie trailera Grant Collier ujawnił, że w przeciwieństwie do poprzednich gier serii, które w istocie były tylko zbiorem pojedynczych misji, Modern Warfare to prawdziwy interaktywny film sensacyjny. Jest tak między innymi dzięki temu, że Call of Duty 4 tworzona jest przy udziale scenarzystów telewizyjnych seriali, a całość przypominać ma słynne „24 godziny" (naturalnie tutaj akcja toczyć się ma nieco dłużej – aż 30 dni). Jej treść stanowi konflikt rozgrywający się w naszych ciekawych czasach. Straciłby jednak ten, kto obstawiłby popularny ostatnio z oczywistych względów Irak czy Afganistan. Zdaniem Colliera, wybór Bliskiego Wschodu podyktowany został wyłącznie względami fabularnymi i prawdopodobieństwem. Ponadto akcja gry toczyć się ma także w innych miejscach – jak Wielka Brytania, Europa Wschodnia czy Rosja, a do tego biec ma dwutorowo!

Stan przeciwatomowy

Call of Duty 4: Modern Warfare opowiada historię knowań rosyjskiego ultranacjonalisty Zakhaeva (Zagajewa? Zakajewa?) i starających się pokrzyżować je działań sił brytyjskiego SAS-u (w grze reprezentowanego przez 4-osobowe grupy komandosów) tudzież amerykańskiego Force Recon – elitarnej części US Marines (siły znacznie liczniejsze i wyposażone we wsparcie w postaci śmigłowców i czołgów). Sam Żagajew to człowiek, który nie ukrywa, że jego idolem jest jeden z największych ludobójców w całej historii naszego rodzaju – Josif Wissarionowicz Dżugaszwili zwany także Stalinem. Wspierany po cichu przez rosyjskich „biznesmenów", a także – jeszcze mniej jawnie – przez wysoko postawionych (czyt. sdjełanych w SSSR) wojskowych zamierza „*oddać Rosjanom ich narodową dumę*", czyli przekształcić Rosję w Związek Radziecki przełomu lat 40. i 50. ubiegłego stulecia.

Żagajew, choć bez wątpienia szalony, nie jest jednak głupi. Zdaje sobie sprawę, że wojna domowa w jego (fikcyjnej) rodzimej byłej republice zainteresuje świat Zachodu. Ma świadomość, że w najgorszym razie dojść może do zbrojnej interwencji Stanów Zjednoczonych. Aby jej zapobiec, wykorzystuje swojego zaufanego z czasów, gdy zajmował się jeszcze handlem bronią, niejakiego Al-Asada, w celu zaangażowania sił USA w którejś z tradycyjnie gorących prowincji Bliskiego Wschodu. Na szczęście jednak dla idei demokracji jego knowania ujawnione zostają przez brytyjski Secret Intelligence Service (słynne MI-6). Rozpoczyna się wyścig z czasem, w którym wspomniane siły angloamerykańskie ścigają Żagajewa, Al-Asada i dwójkę ich najbliższych współpracowników – grupę znaną jako „Czterech Jeźdźców". Zdaje się przy tym, że uzupełnienie nazwy o skoligacone z nimi zwyczajowo słowo „apokalipsa" może być faktycznie uzasadnione. W samym tylko trailerze zaobserwować można przecież otwierające się silosy, a nawet atomowy grzyb...

A mówiłem – nie łać tyle podpałki do tego grilla...

Prawie „W samo południe". Tyle że mamy wieczór.

Choć gra nie stanowi nowej jakości w first-person shooterach, to nikt z nas nie miał wątpliwości, że i tak będzie naprawdę nadzwyczajna.

Nowy stary multiplayer

Nie ukrywam – w czasie londyńskiej prezentacji niewiele było mowy o trybie multiplayer Call of Duty 4: Modern Warfare. Udało mi się jednak ustalić, że istnieć ma m.in. tryb bazujący, jak w Enemy Territory, na realizacji określonych, sprzecznych dla stron celów. Do tego, ponownie wzorem genialnego dzieła Splash Damage, istnieć ma także warstwa role-playing, czyli możliwość zdobywania dodatkowych umiejętności już w boju. Sprowadzać się one mają wprawdzie do 50 nowych rodzajów broni i wyposażenia – nie tylko oręża, ale i usprawnień w rodzaju celowników optycznych i laserowych, większych magazynków, a nawet wzorców kamuflażu – niemniej idea pozostaje ta sama. Wszystkie śla... znaki na niebie i ziemi zdają się również wskazywać na możliwość wykorzystania w czasie gier multiplayer pojazdów, w tym także znanych z misji single player śmigłowców Cobra i czołgów Abrams. Najpewniej odbywać się to będzie w formie zawezwania komputerowych posiłków, nie jest jednak wcale wykluczone, że dane nam będzie pokierować nimi samodzielnie.

Gazem po oczach

Kolejne gry serii Call of Duty wprowadzały innowacyjne efekty, bez których obecnie trudno byłoby wyobrazić sobie szanujący się first-person shooter. W pierwszej pojawił się znakomity po dziś dzień efekt „ogłuszenia" przez pobliski wybuch. W drugiej – znakomity efekt dymu, jednak w kampanii single player granaty dymne pojawiły się dopiero w konsolowej „trójce". Modern Warfare zaś do tej listy nowości dorzuci granaty błyskowe i z gazem łzawiącym. Te pierwsze sprawią, że na ekranie widać będzie... jaskrawobiałe nic. Te drugie, że świat dosłownie „rozpłynie się" we łzach. Nie oznacza to na szczęście konieczności samodzielnego zakrapiania oczu po każdym wybuchu. Nie ma takiej potrzeby – efekt wirtualnego „załzawienia" świata jest lepszy niż w rzeczywistości.

Na nowo i na żywo

Właściwa, grywalna część prezentacji Call of Duty 4: Modern Warfare rozpoczęła się od scenki na pokładzie śmigłowca (cała lista poziomów liczyła ponad dwadzieścia pozycji, jednak nie wiadomo tak naprawdę, ile z nich stworzonych zostało wyłącznie na użytek twórców i ile dostępnych będzie finalnie graczom). Przez odsunięte drzwi bocznego luku widać wzburzoną sztormem powierzchnię morza, zasnute ciężkimi chmurami nocne niebo raz po raz rozdzierają błyskawice. Któryś z kolejnych błysków wyłania z mroku miotaną falami sylwetkę kontenerowca. Postać siedząca przy drzwiach po raz ostatni zaciąga się cygarem, następnie zaciąga maskę na twarz i kiedy tylko śmigłowiec dociera nad statek, ześlizguje się po linie na pokład. Podczas zjazdu widoczny jest drugi helikopter i kilka uzbrojonych postaci – grupa uderzeniowa brytyjskich sił Special Air Service (SAS), do których należy nasz bohater.

Ciemno wszędzie, głucho wszędzie, co to będzie... ostro będzie!

Z chwilą dotknięcia stopami pokładu na ekranie pojawia się broń i staje się jasne, że wcześniejsze „intro" tworzone było w lot, tj. na engine'ie gry. W chwili gdy uświadamiamy sobie ten fakt, dociera do nas graficzny rozmach Modern Warfare. Kołyszący się bezustannie statek zalewa piana z roztrzaskujących się o burty bałwanów. Jednocześnie pokład sieczony jest nierównymi, szarpanymi wiatrem strugami deszczu. Całości dopełniają oślepiające rozbłyski błyskawic rozrywających mrok i wyławiających sylwetki uzbrojonych przeciwników. Nie czas jednak na podziwianie tej iście szekspirowskiej scenerii. W stylu typowym dla gier Call of Duty – a więc bez chwili wytchnienia – zawiązuje się akcja. Bieg w kierunku sterówki (gra sam Grant Collier) przerywają krótkie serie bezlitośnie ścigające zaskoczonych przeciwników. Słaby opór cichnie zupełnie, gdy okna nadbudówki przecina seria z ciężkiego karabinu maszynowego śmigłowca. Grube odłamki szyb sypią się na pokład.

Nasza grupa zatrzymuje się przed wejściem do budynku. Po kopnięciu w drzwi i eksplozji wrzuconego do wnętrza granatu wbiegamy do środka. Przeskakujemy zajmujące podłogę szczątki wyposażenia kabiny i docieramy do kajut marynarzy. W tym miejscu atak załamuje się – z wnętrza sypią się strzały. Rzut oka do środka zdradza, że członkowie załogi sporządzili barykadę z poprzewracanych mebli. W chwilę po tym, jak kryjemy się za framugą, z pomieszczenia wylatuje granat. Chwytamy go i odrzucamy z powrotem. Krzyki przerażenia ucina kolejny wybuch. Wbiegamy do zasnutego jeszcze dymem wnętrza, niemal potykając się o zalegające w przejściu ciało. Dźwięk wystrzału z przyległego pomieszczenia każe nam zmienić broń na strzelbę bojową. W chwilę później możemy poczuć jej ogromną siłę – wystrzał rzuca ciałem marynarza o ścianę. Niestety w chwili gdy próbujemy przeładować, ukryty w głębi pomieszczenia przeciwnik otwiera ogień z kałasznikowa. Ekran pokrywa znajomy czerwony filtr, z głośników dobiega chrapliwy oddech, wreszcie – w chwili, w której obrażenia stają się śmiertelne – świat staje się monochromatyczny i ciemnieje...

Dostępne będą także misje zwiadowcze i sabotażowe.

Modernistyczne Call of Duty

Kiedy Grant Collier wczytuje kolejny poziom gry, zebrani na sali dziennikarze wymieniają pierwsze wrażenia. Przede wszystkim nikt z nas nie ma już wątpliwości, że **Modern Warfare to prawdziwe Call of Duty**. Nawet jeśli prezentowany poziom na pierwszy rzut oka przypominać może gry serii Tom Clancy's Rainbow Six, intensywne tempo akcji, współdziałanie grup i naturalnie wszechobecność skryptów nie pozwalają łączyć go z niczym innym jak z poprzednimi grami Infinity Ward.

Mi się podoba. Szczególnie Mi-24.

Autostrada do piekła.

Call of Duty 3

Jedyna jak dotąd gra serii, która nie pojawiła się na macierzystej platformie – na PC. Jedyna opatrzona numerem porządkowym, która nie wyszła spod ręki Infinity Ward, lecz konsolowego studia Treyarch. Być może właśnie w tym upatrywać należy przyczyn, dla których Call of Duty 3 uznana została za znakomity wprawdzie, ale jednak tylko remake multiplatformowych poprzedniczek. Z drugiej strony, to w dalszym ciągu jedyny głośny tytuł, w którym obok Amerykanów, Brytyjczyków i Kanadyjczyków pojawiają się Polacy – pancerni generała Maczka. Jak dla nas to wciąż jeden z lepszych argumentów w procesie namawiania rodziców lub małżonków na zakup konsoli Xbox 360 ;)

Prawdziwy helikopter w ogniu.

Nie odwracaj się za siebie, bo ci coś do głowy strzeli.

Drugą warstwę stanowią gorączkowe komentarze (i wyrazy uznania dla twórców) do imponujących efektów specjalnych – dynamicznego oświetlenia i naturalnej fizyki obiektów, tu prezentującej się głównie za sprawą wiarygodnych uszkodzeń. Wszystkie głosy cichną w chwili, w której prowadzący zapowiada kolejną porcję wrażeń rozgrywających się, dla odmiany po naszych wcześniejszych nocno-wodnych eskapadach, na spalonych słońcem ulicach pustynnego miasteczka gdzieś na Bliskim Wschodzie.

Ponownie jednak nie ma wątpliwości, że chodzi o grę z serii Call of Duty. Tym razem stanowimy część amerykańskiej grupy szturmowej wysłanej w celu opanowania „terrorystycznego" osiedla. W akcji piechotę wspierają czołgi – jak wkrótce się okaże – niezrównane gdy przychodzi eliminować umocnione punkty obronne przeciwnika.

Dobiegający nas nieco stłumiony i rwący się odrobinę (jakby nie było, Grant Collier walczy o życie) komentarz wyjaśni przy tym, że **w Call of Duty 4 możliwe jest zniszczenie w zasadzie każdego obiektu na mapie**. Zmiażdżenie przez czołg samochodu porzuconego na jego drodze, a następnie wystrzał z działa i ziejąca pustką wyrwa w ścianie budynku, w którym jeszcze przed chwilą krył się ciężki karabin maszynowy, potwierdzają tę rewelację.

Niedługo później mamy możliwość przekonać się, jak skuteczny potrafi być przeciwnik. Skoncentrowany na eliminowaniu pojawiających się na dachach i tarasach żołnierzy z pancerzownicami Collier nie zauważa, że spomiędzy budynków wysypują się kolejni wrogowie. Próba ukrycia się przed ogniem we wnętrzu budynku daje skutek odwrotny do zamierzonego. Otoczony pada ostatecznie od ciosów kolb...

Nikt nie walczy sam

Następne przystanki pozwalają nam ponownie znaleźć się w pustynnym mieście (tu raz jeszcze mamy okazję przekonać się o szybkości reakcji i pewnej ręce przeciwników;

Możliwe jest zniszczenie w zasadzie każdego obiektu na mapie!

niemniej scenka desantu marines z kilkunastu Black Hawków naraz przejdzie zapewne do historii gatunku). A następnie w nieobsadzonej jeszcze przez w pełni funkcjonalnych przeciwników – i tylko dlatego sielskiej – scenerii wschodnioeuropejskiej wsi. Poziom ten znów pozwala nam docenić dbałość twórców o najdrobniejsze choćby szczegóły odnośnie prezentacji świata gry. Kołysane wiatrem gęste trawy, nad którymi unoszą się motyle i dobiegający z głośników szmer pobliskiego strumyka, a następnie widok samej wody autentycznie przypomniały mi o nadchodzących wakacjach. Przy okazji zaś dowiedzieliśmy się, że **mapy w Call of Duty 4 są znacznie, znacznie większe niż w poprzednich grach serii**, a także że przynajmniej w części z nich nie będziemy zmuszeni podążać wyznaczoną skryptami drogą.

Najlepsze w całej prezentacji jednak miało dopiero nadejść. Była nim misja nocna, w czasie której oddział Force Recon miał odszukać i zabezpieczyć miejsce awaryjnego lądowania amerykańskiego śmigłowca. Historia jak z „Helikoptera w ogniu" niemal przełożyła się na powtórkę tamtej słynnej historii z Somalii, gdy okazało się, że całość stanowi zasadzkę na Amerykanów i w trakcie misji walczyć trzeba będzie nie tylko z samą

Modern Warfare to prawdziwy interaktywny film sensacyjny!

Prosiłem o linka do strony, a nie linkę, for goodness sake!

elitą wojsk Al-Asada (byłymi komandosami Specnazu), ale również jednostkami pancernymi. Dla nas jednak historia ta stanowiła znakomity pretekst, by podziwiać fenomenalne efekty świetlne – zwłaszcza czerwoną poświatę wystrzeliwanych flar, które opadając ku ziemi tworzyły coraz dłuższe i gęstsze cienie. Podobnie spektakularne są eksplozje, które oglądane z bliska potrafią autentycznie oślepić! Nie mówiąc już o towarzyszącej im fali uderzeniowej – ponownie fantastyczna fizyka obiektów, która rozrzuca dookoła nie tylko śmieci, ale i ludzi!

Światła i cienie kampanii

Nie mniej imponujący był ciąg dalszy tej mrocznej misji – walki we wnętrzach budynków. Najpierw Grant Collier zaprezentował nam efekt odwzorowania procesu adaptacji soczewki oka. Jak wszyscy wiemy, ciemno w pokoju jest tylko przez chwilę po zgaszeniu światła i niedługo po tym jesteśmy w stanie rozróżniać kontury obiektów. W tym przypadku obiektami są także postacie ludzkie (a podkreślić należy, że każda z jednostek – zarówno sprzymierzeńców, jak i przeciwników – ma charakterystyczny kształt sylwetki, co pozwoli łatwo identyfikować jej specjalizację), dzięki temu nie będzie konieczności „rozjaśniania" monitora w misjach nocnych. Problem niewidzenia znikł zaś zupełnie w chwili, gdy Mr Collier włączył gogle noktowizyjne pozostające na wyposażeniu członków grupy. Nagle świat stał się zielono-czarną otchłanią poprzecinaną jedynie jaskrawo-białymi promieniami laserów i snopami wpadającymi przez „przestrzeliny" do wnętrza budynku. Dzieło zniszczenia wieńczyła krótka, lecz efektowna scenka walki z pojazdami pancernymi eliminowanymi metodą „wystrzel i zapomnij" z wyrzutni Javelin.

Zakończenie prezentacji grywalnej wersji Modern Warfare jednak nie oznaczało końca emocji, w jakie obfitował dzień. Zaraz po niej mieliśmy możliwość skonfrontowania naszych spostrzeżeń i uwag z samym Grantem Collierem.

Na pierwszy ogień poszedł zaobserwowany w trakcie gry ludzki symbol serii – kapitan Price (nie pytajcie, jakim sposobem ten weteran drugiej wojny może obecnie dowodzić grupą specjalną SAS-u; najwyraźniej tak właśnie mają prawdziwi bohaterowie – albo to jakiś jego bliźniaczy potomek). Drugie z nasuwających się pytań dotyczyło różnorodności misji stanowiących treść obydwu ścieżek fabularnych kampanii Call of Duty 4. Jak się okazało, prócz typowych „przeżyj wszystkich innych", **dostępne będą także misje zwiadowcze i sabotażowe, wystąpimy również w roli operatora ciężkiego karabinu maszynowego w polu i w śmigłowcu itd.** Pojawić się mają nawet, wzorem filmów wojennych, misje retrospektywne tłumaczące niuanse fabuły! Znacznie też więcej prezes Infinity Ward zdradził na temat wspomnianych „przestrzelin", a szerzej technologii, jaką stworzono na potrzeby gry.

Jutro zaczyna się dziś

Call of Duty 4: Modern Warfare tworzona jest na bazie autorskiego engine'u Infinity Ward, wyposażonego w system wiarygodnej fizyki obiektów i animującego ciała rag-doll. Dzięki temu możliwe jest, jak w Company of Heroes, niszczenie nawet budynków, naturalnie raczej przy użyciu pancerzownicy, a nie kałasznikowa. Jak twierdzi Mr Collier, specyfika balistyczna każdego istniejącego w grze rodzaju broni została odwzorowana w najdrobniejszych detalach, co pozwoli (jak w Counter-Strike'u) strzelać przez drzwi, a nawet cienkie ściany.

Nie ma też wątpliwości, że postęp, jaki dokonał się od czasów pierwszej Call of Duty, jest wręcz niewiarygodny. Weźmy na przykład postacie ludzkie. Proste niegdyś i raczej sztywno animowane modele zastąpiono w pełni wiarygodnymi sylwetkami niemal ludzi. Wrażenie człowieczeństwa potęguje znakomite samocieniowanie (tj. system, dzięki któremu cienie np. broni padają na ręce trzymającej je postaci) oraz naturalnie wykorzystywana w licznych przerywnikach bardzo dobra mimika twarzy.

Koniec końców Londyn opuszczałem w bardzo dobrym nastroju. Pierwotne poczucie niezadowolenia kierunkiem przyjętych zmian, wrażenie, że seria powinna pozostać wierna swym korzeniom (zarówno jeśli chodzi o scenerię, jak i platformy sprzętowe), opuściło mnie na dobre. Zacząłem rozumieć twórców, którzy twierdzą, że **o charakterze Call of Duty stanowi nie tyle określony teatr wojenny, ile gorączkowa atmosfera wojny** i poświęcenie wszystkich składowych gry jednej z nich – grywalności.

Ci Arabowie to bardzo dymny naród.

Nie mam też już większych wątpliwości, że planowana na kilka dni przed ostateczną premierą wersja demonstracyjna Modern Warfare przekona wszystkich wątpiących, iż krok w teraźniejszość, na jaki zdecydowało się Infinity Ward, postawiono we właściwą stronę. Wszystko dlatego, że choć żaden ze zgromadzonych branżowców nie miał wątpliwości, iż CoD4 nie stanowi, powtórzę: nie stanowi nowej jakości w first-person shooterach, to jednocześnie każdy z nas miał pewność, że będzie grą naprawdę nadzwyczajną.

Najlepsze na PC

Premiera Call of Duty 4: Modern Warfare, zgodnie z tradycją serii – w listopadzie na PC, Xbox 360 i PlayStation 3. Naturalnie, jak obiecują twórcy z Infinity Ward, żadna z wersji nie będzie zwykłym portem którejś z pozostałych. Wersje konsolowe, dla przykładu, mają zawierać (bądź nie) misje cooperative w kampanii single player, a także specyficzne 'achievements' zarówno w Xbox Live!, jak i PlayStation Home. Wersja pecetowa zaś ma mieć właściwy dla niej interfejs (klawiatura i mysz), możliwość stawiania dedykowanych serwerów multiplayer, rozgrywania meczów z większą liczbą graczy naraz, a nawet – na topowym sprzęcie – grafikę lepszą niż na konsolach! |CDA|

Call of Duty 4: Für Vaterland!

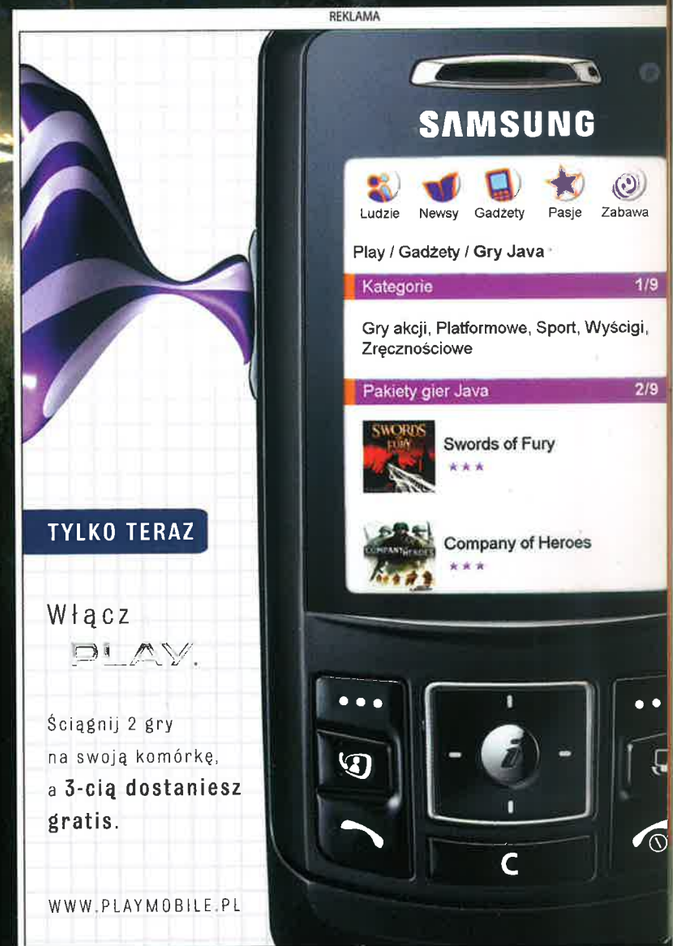
Jak informują źródła zbliżone do oficjalnych, Infinity Ward planowało jeszcze jedną grę Call of Duty osadzoną w realiach drugiej wojny światowej. Jej niezwykłość polegała na tym, że miała ukazywać wojnę z perspektywy szeregowych Werhmachtu. Niestety Activision nie zdobyło się na odwagę sfinansowania first-person shootera z Niemcami w rolach głównych (pomyślcie tylko, kto byłby celem...) i projekt trafił na półkę.

Ten w głębi to 142, którym dojeżdżam do redakcji. Właśnie dlatego się spóźniam.

No to pojedynek – 10 kroków przed siebie, potem obrót i niech wygra szybszy.

Call of Duty 4: The Black War

Jak informuje Internet – a więc źródło nad wyraz pojemne, ale niemal równie nierzetelne, jedna z pierwotnych wizji Call of Duty 4 przenosiła akcję w czasy pierwszego konfliktu w Zatoce Perskiej (Operacja: Pustynna Burza), a więc „czarnej wojny" pomiędzy Irakiem, Kuwejtem i USA. Niestety wszystkim, co udało się nam wyszperać ze źle linkowanych stron serwisów branżowych, była informacja, że tak jak w poprzednich grach serii bohaterami byli żołnierze US Army różnych specjalności (od piechoty po pilotów). Jeśli to prawda, wiemy już, skąd wziął się teraz ten „modernistyczny" Bliski Wschód.

REKLAMA


UBIDAYS

W tym roku zmieniono formułę E3, a same targi przesunięto na lipiec – w efekcie impreza stała się niezłą okazją do zapowiedzenia tytułów na rok następny, ale mało efektywną, by powiedzieć o tym, co ukaże się jeszcze w drugiej połowie obecnego. Ubisoft rozwiązało ten problem w prosty sposób – zorganizowało własne małe E3, czyli Ubi-Days.

Ta pani ma kórliki w oczach...

W ciągu kilku ostatnich lat Ubisoft stało się jednym z najważniejszych graczy na rynku. W konkurencji z Electronic Arts i Activision niczym nie ustępuje rywalom, a dla wielu produkcje francuskiego koncernu są lepsze od tych firmowanych przez amerykańskich gigantów – bo więcej w nich duszy, pasji i pomysłowości. Coś w tym rzeczywiście jest, bowiem Ubisoft częściej pozwala sobie na tak ryzykowne przedsięwzięcia jak Beyond Good & Evil (fantastyczna gra, która jednak nie znalazła wielu nabywców), zwykle też nawet w tytułach bardziej markowych i pewnych, jak choćby w serii Splinter Cell, znajduje miejsce na zagrywki awangardowe (zatrudnienie kanadyjskiego mistrza drum'n'bass Amona Tobina do udźwiękowienia Splinter Cell: Chaos Theory).

To dlatego impreza taka jak Ubi-Days – prezentacja tytułów zapowiadanych przez Ubisoft na drugą połowę tego roku, musiała być dużym wydarzeniem. I rzeczywiście nim była. **W dniach 22-23 maja do Paryża (dokładniej do podziemi Luwru) zjechała „śmietanka" growych mediów z całej Europy** (Amerykanie muszą poczekać na lipcowe E3), w tym również my. Szkoda, że przy tej okazji nie zobaczyliśmy zbyt wielu rzeczy naprawdę nowych – właściwie o wszystkich pokazanych grach wiadomo mniej lub więcej od co najmniej roku, a kilka najświeższych tytułów Ubisoft zdążyło zapowiedzieć w ostatnich tygodniach.

Ubi-Days rozpoczęły się we wtorkowy wieczór 22 maja konferencją prowadzoną przez Alexandrę Kazan, prezenterkę francuskiej telewizji. Wzięli w niej udział szef Ubisoftu, Yves Guillemot, kilku innych przedstawicieli firmy (sama czołówka) oraz producenci najważniejszych tytułów (w tym Jade Raymond, producentka Assassin's Creeda – obiekt westchnień połowy branżowych dziennikarzy, i Randy Pitchfrod, szef Gearbox – studia odpowiedzialnego za serię Brothers in Arms). Formuła konferencji była dość zabawna – Alexandra, najwyraźniej umiarkowanie tylko zapoznana z tematem gier, z dużym wdziękiem i humorem zadawała kolejnym gościom pytania, na które ci starali się odpowiedzieć.

Tego wieczoru dużo się mówiło o nowym oddziale Ubisoftu, który zajmuje się produkcją tytułów typu *casual*, czyli takich, w które „zagrać może nawet twoja mama". To dla hardkorowych graczy, szczególnie w Polsce, temat nieszczególnie interesujący (kto u nas zagra w Horsez 2 na Wii?), ale przynoszący growym firmom ogromne pieniądze (zarabia na tym m.in. EA, Valve, teraz także Ubi). W konferencji cały czas przeszkadzały (na wielkim ekranie za prowadzącymi) kórliki z Raymana: Raving Rabbids, niestety my, PC-towcy, nie możemy się z tego cieszyć, bowiem drugą część tego zestawu minigierek zapowiedziano wyłącznie na Wii i Nintendo DS. I to się raczej nie zmieni.

Inne wyłącznie konsolowe produkcje z Ubi-Days to Dark Messiah of Might & Magic: Elements (konwersja „naszej" gry na X360 z rozszerzonym multi i trybem single uzupełnionym o kilka lokacji, które ostatecznie nie trafiły do edycji PC) oraz Naruto (action-adventure na podstawie mangi bijącej rekordy popularności w Stanach i Japonii).

Na kolejnych stronach piszemy o grach, które przykuły naszą największą uwagę – z dwoma istotnymi wyjątkami. Ubi-Days były dla wielu pierwszą okazją do zobaczenia Splinter Cella: ConViction, my jednak grę widzieliśmy już wcześniej, pisaliśmy o niej w zeszłym numerze, a w przeciągu tego miesiąca, poza stabilnością kodu, nic się właściwie nie zmieniło. Drugi wyjątek to Assassin's Creed, którego nowy grywalny kod miał być na imprezie pokazywany, ale ekipa pracująca nad tym projektem **zwyczajnie się nie wyrobiła. Jade Raymond obiecała coś nowego na lipcowe E3, więc dopiero wtedy do tematu wrócimy. CDA**

Dave Doak z Free Radical opowiada o Haze.

Data premiery: I kwartał 2008 (X360)
Developer: Ubisoft Shanghai

Tom Clancy's ENDWAR

Zaczynamy mocnym akcentem – EndWar to pierwsza od dłuższego czasu (dokładniej – od pierwszego Splinter Cella) gra wykorzystująca w tytule nazwisko Toma Clancy'ego, specjalistę od militariów i pisarza zajmującego się powieściami z gatunku political techno-thriller.

Firmuje on głównie fabułę, która w wiarygodny sposób wyjaśnia dlaczego w 2020 roku doszło do konfliktu, w którym udział biorą siły USA (Joint Strike Force), zjednoczonej Europy (European Enforcers) i Rosji (Specnaz). Jak doszło do „wojny-która-zakończy-wszystkie-wojny"? Rozbudowa tarczy antyrakietowej – to temat z pierwszych stron gazet, jak się okazuje nie tylko w Polsce – sprawiła, że widmo totalnej nuklearnej zagłady przestało być realne, więc prezydenci światowych superpotęg mniej obawiają się starcia. Jednak zdaje się ono nieuniknione, bo okazuje się, że firmy naftowe kłamały na temat rzekomych zapasów ropy, by podbić wartość swoich akcji – w pewnym momencie na jaw wychodzi, że ten cenny surowiec jest tak naprawdę praktycznie na wyczerpaniu. Trzeba walczyć o bezpieczeństwo energetyczne i rejony, w których ropa jeszcze występuje – i właśnie to staje się zarzewiem KońcowejWojny.

Przerwa na kanapkę.

„Palę Paryż". Czytało się, czytało...

Dobra, chłopaki, trzy godziny czasu wolnego, spotykamy się pod wieżą Eiffela.

Idzie jesień, samoloty odlatują na południe.

Scenariusz rzeczywiście interesujący, ale jeszcze ciekawsze jest to, że za EndWar stoi Michael de Plater, główny projektant klasycznej już gry Total War: Rome, który mniej więcej trzy lata temu przeszedł do Ubisoftu, by od razu rozpocząć prace nad nowym projektem.

Teraz o samej grze. Akcję obserwować będzie można z trzech różnych poziomów zbliżenia (strategicznego, taktycznego i w efektownej grafice 3D z kamery umieszczonej tuż nad oddziałami), przy czym najważniejszy ma być ten ostatni (nie jak w Supreme Commander, gdzie było zupełnie na odwrót). Gracz ma dowodzić jednym batalionem, co oznacza, że liczba oddziałów znajdujących się pod jego rozkazami nie będzie zbyt duża – dzięki temu każda z jednostek ma mieć jednak unikalny charakter, będzie można wyposażać je w różnego rodzaju upgrade'y (aż 400 rodzajów!), a nawet nadawać imiona poszczególnym żołnierzom.

Michael de Plater dużo mówił o systemie sterowania, ale nie tym korzystającym z myszy i klawiatury czy pada (gra powstawała głównie na konsole – **dopiero po Ubi-Days autorzy potwierdzili oficjalnie, że wyjdzie też na PC**), a innym, alternatywnym, przeznaczonym dla graczy wyposażonych w headset, czyli słuchawkę z mikrofonem. Tak, tak – **EndWar będzie można sterować głosem, podobno tak aktywowane mogą być wszystkie opcje od uruchomienia gry, do wyjścia z niej.** Jeden z beta-testerów (gra już działa, ale... w studiu Ubisoftu w Szanghaju, na Ubi-Days pokazano tylko trailer) twierdzi, że rozgrywka „toczy się wtedy w tempie myśli". Szybko. Rozkazy będą oczywiście dość uproszczone (np. Oddział Blue1 atakuj oddział Red5, lub Artyleria ostrzeliwuj pozycję B2), w kwestiach „frontowych" (np. znalezienie drogi z punktu A do B) trzeba będzie polegać na AI.

Rzecz ostatnia – jednym z trybów gry ma być tzw. Theatre of War, czyli nieustająca wojna tocząca się w sieci z udziałem tysięcy graczy. Po uruchomieniu tego trybu na ekranie pojawi się mapa, na której będzie można wybrać jedną z aktualnie trwających potyczek. Wyniki wszystkich takich starć zostają zapamiętane, a na koniec „okresu rozliczeniowego" (czyli np. dnia) sumowane – na tej podstawie administratorzy sieci będą wytyczać nowe linie frontu i tworzyć nowe bitwy. Jest szansa, że gracze z Europy będą konkurować z tymi z USA... tylko kto w takim razie wcieli się w Specnaz? **CDA**

Jaki tam 'end war', skoro ciągle do nas strzelają?!

Developer: BlueByte
Data premiery: wrzesień 2007

THE SETTLERS
RISE OF AN EMPIRE

Nie ma innej opcji – nowa część The Settlers zachwyci dotychczasowych fanów serii i wszystkich tych, którzy lubią się zabawić w średniowiecznego czy bajkowego władcę, zarządzającego osadą budowaną od podstaw przez małe komputerowe ludziki.

Rise of an Empire budzi sympatię już przy pierwszym kontakcie – grafiką, niezwykle miłą dla oka i zwyczajnie bardzo ładną. Wrażenie to wywołuje niesamowita liczba detali, które są w świecie gry animowane, począwszy od fal na powierzchni jezior, po budynki konstrukcyjne, w których Osadnicy uwijają się jak w ukropie. **Pod względem oprawy graficznej szósta część The Settlers przypomina nieco Anno 1701**, ale jeśli tamta gra była ładna, ta jest bardzo-bardzo-bardzo ładna. Z wisienką na szczycie!

Panie władzo, no jedno piwko było, bądź pan człowiekiem!

Przydałaby się czteropasmówka...

Nie samą jednak grafiką człowiek żyje, więc i w temacie rozgrywki ekipa BlueByte postarała się o rozwój i ewolucję. Nowa gra toczyć się będzie w czterech strefach klimatycznych – mroźnej północnej, umiarkowanej centralnej i ciepłej południowej Europie, a także w pustynnej północnej Afryce. Różnice będą nie tylko estetyczne, ale i „grywalnościowe". Dla przykładu w Europie centralnej (a dokładniej w krainie inspirowanej jej klimatem) najważniejszym źródłem żywności będą pola zbóż, których na północy już się uprawiać nie da.

Miasta rozwijane w nowych Settlersach będą największe w całej historii serii – to jeden z elementów, którym twórcy najbardziej chcą się pochwalić i chętnie o nim mówią. Choć wyglądem Rise of an Empire kojarzy się z pierwszymi częściami gry, pod względem mechanizmów rozgrywki jest produkcją dużo bardziej złożoną, trzeba więc będzie zadbać o bardzo zaawansowane potrzeby mieszkańców, by zapewnić miastu rozwój. Pomagają w tym jednostki specjalne – rycerze, którzy potrafią zaradzić najczęściej występującym problemom. Jeden z nich umie na przykład śpiewać (nie ma znaczenia, że fałszuje), więc kiedy mieszkańcy narzekają na brak rozrywki, można go postawić na środku ryneczku, by zaprezentował swój talent. To kolejne założenie projektowe gry – dla każdego możliwego problemu ma być co najmniej jedno proste rozwiązanie doraźne i inne wymagające więcej pracy, ale załatwiające sprawę na dłużej.

Rycerze – będzie ich w grze sześciu, w tym dwie panie – będą również brali udział w walce. A skoro o tym mowa: także opcje taktyczne uległy znacznej rozbudowie, m.in. pojawiła się możliwość przejmowania wrogich katapult i innych machin oblężniczych. Nowi będą także przeciwnicy, niektórzy z nich dość nieoczekiwani – w kilku prowincjach wioski otaczające miasto gracza będą narażone na atak, w innych trzeba będzie walczyć o antylopy – jedyne źródło wyżywienia, z... lwami.

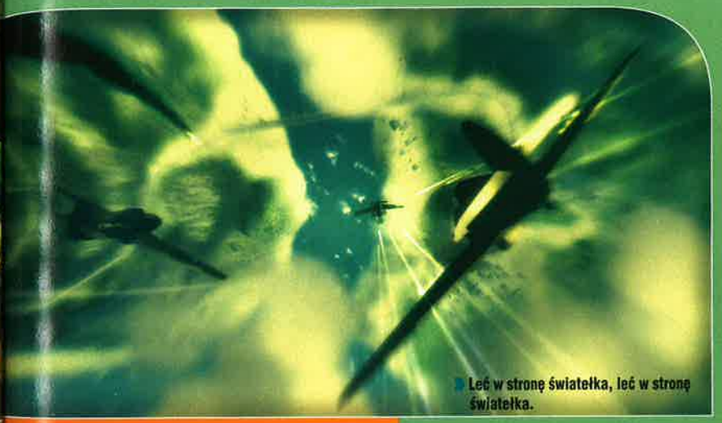
Wspominałem już, że pojawią się rycerskie panie (rycerki?) i weterani serii na pewno zwrócili na ten fakt uwagę. Po raz pierwszy Settlersi będą dwojakiej płci – Osadnicy i Osadniczki będą się łączyli w pary zwiększając populację i wydajność swojej pracy. Gracz będzie mógł sam sprowokować poddanych do tego typu interakcji organizując festiwale.

Krótko mówiąc: nowa produkcja BlueByte zapowiada się bardzo ciekawie, choć gatunku nie rewolucjonizuje. |CDA|

Developer: Ubisoft Bucharest
Data premiery: sierpień 2007

BLAZING ANGELS II
★★★ SECRET MISSIONS ★★★

W portfolio Ubisoftu pierwsza część Blazing Angels jest raczej średniakiem zarówno pod względem liczby sprzedanych egzemplarzy, jak i zebranych ocen, ale Secret Missions może sprawić niemałą niespodziankę – rumuńscy programiści poszli na całość, olali (mówiąc kolokwialnie) realizm i dzięki temu stworzyli produkcję, która robi wrażenie.


Leć w stronę światełka, leć w stronę światełka.

Punkt wyjścia był taki – skoro wśród normalnych, zgodnych z historycznymi realiami zręcznościowych symulatorów panuje tłok, trzeba wymyślić coś, co będzie odróżniało produkcję Ubisoft Bucharest od konkurencji. Co? Na początek zwariowane samoloty! Gdzie ich szukać? W tajnych projektach z okresu II wojny światowej, nigdy niewprowadzonych do seryjnej produkcji. Dlatego wśród 50 maszyn, za sterami których przyjdzie nam w tej grze zasiąść lub które trzeba będzie zestrzelić, znajdzie się kilka prawdziwych unikatów – Gotha Go 229, DH Vampire F Mk 1 itd.

A jeśli już samoloty są nietypowe, to może i przy lokacjach warto popuścić wodze fantazji? W Secret Missions przelecimy pomiędzy wierzchołkami Himalajów (na dodatek przy huraganowym wietrze), poszybujemy nad kairskimi piramidami, zapikujemy w kierunku Placu Czerwonego w Moskwie czy bazyliki św. Piotra w Rzymie. Również treść misji będzie zróżnicowana – w jednej, rozgrywanej w szwajcarskich Alpach, przyjdzie nam dostarczyć szpiega na dach pędzącego przez górskie tunele pociągu, w innej zaś, której akcja toczy się w Chinach, pościgamy się w kanionie rzeki Jangcy. Emocje gwarantowane.

Wymyślić ciekawe lokacje to jedno, ale sprawić, by wyglądały naprawdę wyjątkowo, to już trudniejsza sztuka. Twórcom Blazing Angels II raczej się to udało – co prawda, na Ubi-Days pokazano tylko trzy, ale wszystkie wyglądały porządnie. To, co zwraca uwagę w pierwszej kolejności, to duża głębia obrazu i spora liczba szczegółów widoczna nawet hen na horyzoncie.

Nie zabraknie też multiplayera, w którym brać może udział maksymalnie 16 graczy. Twórcy gry byli podobno zaskoczeni popularnością sieciowych trybów rozgrywki pierwszej części Blazing Angels, teraz więc dbają również o fanów internetowych pojedynków w przestworzach. Aby te były jeszcze bardziej interesujące, programiści wpadli na pomysł wprowadzenia do gry różnego rodzaju upgrade'ów wpływających na skuteczność sterowanych maszyn. To również bronie eksperymentalne, np. maszynka do specjalnego rodzaju dymu, który zatrzymuje na kilkanaście sekund silniki wszystkich samolotów, albo specjalny gadżet, który oślepia przeciwników.

Na koniec jeszcze raz wspomnę o grafice, tym razem jednak o modelach samolotów i dodatkowych efektach towarzyszących lataniu i strzelaniu. Secret Missions naprawdę tak wygląda! |CDA|

I tak wynaleziono zmienną geometrię skrzydeł.

Developer: Free Radical
Data premiery: 2008

HAZE™

Po dłuższej przerwie powraca temat Haze – FPS-a, który pojawił się nieoczekiwanie na ubiegłorocznym E3, a potem... słuch o nim zaginął. Okazuje się, że prace nad grą cały czas trwały i są obecnie niemal na ukończeniu. Początkowo Haze zapowiedziany był na konsole nowej generacji i PC-ty, teraz mówi się tylko o wydaniu na PlayStation 3, ale tajemnicą poliszynela jest, że to typowe ostatnimi czasy gierki między wydawcami, a Microsoft i pozostałe platformy dostaną własne wersje, tyle że później.

Jest na co czekać – **Haze co prawda nie zaskakuje niczym szczególnie oryginalnym, ale zapowiada się na bardzo solidny, nieźle przemyślany i zróżnicowany shooter**. Jego akcja toczy się w 2048 roku – w świecie, w którym niemal wszystkie produkty, począwszy od papieru toaletowego, a skończywszy na superkomputerach, produkowane są przez korporację Mantel (czyżby powstała z połączenia Microsoftu i Intela?). Firma sprzedaje również towar o nazwie „pokój na świecie", ma więc własne oddziały, którymi wprowadza porządek wszędzie tam, gdzie jest to niezbędne. Do jednego z takich ognisk zapalnych, gdzieś w Ameryce Południowej, trafia bohater Haze, Shane Carpenter. Jest jednym z superżołnierzy Mantel wspomaganych na polu walki substancją o nazwie Nectar.

Żołnierze Mantel podłączeni są do systemu serwującego go cały czas i sami mogą wstrzykiwać dodatkowe dawki, które czynią z nich nadludzi. Po zażyciu Nectaru obraz nieco się zmienia (np. na brzegach monitora pojawiają się przebarwienia), ale to najmniej istotny efekt działania substancji. Dzięki niej bohater otrzymuje ostrzeżenia o zagrożeniach (np. gdy obok niego pada granat, chwilę wcześniej pojawia się jego pole rażenia), widzi przeciwników ukrytych za ścianami czy w zaroślach, jest bardziej odporny na obrażenia i celniej strzela. Wszystko jest wówczas ładne, kolorowe – jak w wojennych filmach przygodowych sprzed lat.

Haze to jednak gra z morałem – podobnie jak Shellshock, ma pokazać okropieństwa i ofiary wojny, a także postawić kilka pytań na temat moralnego wymiaru wszystkich wojen – i tę kwestię pokazywał jeden z prezentowanych etapów. Dzieje się w fabrycznym/militarnym kompleksie oczyszczanym przez żołnierzy Mantel. W pewnym momencie na ekranie pojawiła się informacja o awarii jakiegoś systemu, obraz szybko wyblakł, kolory dotąd intensywne stały się brunatno-szare. Nagle pojawili się rebelianci, ale walka z nimi wyglądała zupełnie inaczej – odtąd każdemu trafieniu towarzyszyła bryzgająca krew, a konający przeraźliwie krzyczeli. Okazuje się – jakby to było zaskakujące – że korporacja Mantel nie jest wcale bezinteresownym strażnikiem spokoju, Nectar nie jest „tylko" stymulatorem, a Carpenter będzie jednym z pierwszych, którzy poznają jego ciemną stronę.

Jak w każdym FPS-ie, również w Haze ważny ma być mutli. Grę będzie można przejść w co-op (maksymalnie cztery osoby), dostępne będą także tryby bazujące na rywalizacji. Tu ciekawie zapowiada się możliwość nietypowego wykorzystania Nectaru przez rebeliantów. Sami specyfiku nie mogą zażywać, ale strzelając w określony punkt na pancerzu żołnierzy Mantel sprawią, że trafiony przeciwnik nadużyje substancji, co sprawi, że stanie się maszyną do zabijania i opętany żądzą krwi zacznie strzelać do wszystkiego wokół, także kompanów. Niezłe! |CDA|

Trutnie, precz od naszego nektaru!

Hep! To na drugą nóżkę teraz... Hep!

Developer: Gearbox
Data premiery: listopad 2007

BROTHERS IN ARMS™ HELL'S HIGHWAY

O Hell's Highway, podobnie jak o Haze, nie było słychać od czasu ubiegłorocznego E3 zbyt wiele. Ten ponad roczny czas wykorzystany został przez twórców bardzo dobrze, gra sprawia wrażenie niemal kompletnej i raczej powinna się pojawić na rynku zgodnie z planem w listopadzie tego roku.

Jak mnie jeszcze raz zabiją, to składam wymówienie, serio!

Garand-niespodzianka, frycu!

Gry Brothers in Arms od początku były FPS-ami, w których niezwykle ważną rolę odgrywała fabuła, dlatego też w Hell's Highway powracają bohaterowie z Road to Hill 30 i Earned in Blood – dzięki temu zaangażowanie graczy w wydarzenia na ekranie ma być jeszcze większe. Powraca i sierżant Matt Baker (główny bohater), i kapral Joe Hartsock. Razem trafiają do Holandii i wchodzą w skład jednego z oddziałów biorących udział w operacji Market-Garden. Ponieważ seria przedstawia szlak bojowy jednej autentycznej dywizji (101 Airborne Division), zadbano o to, by wszystkie lokacje odwzorować w jak najwierniejszy sposób – podobno miasteczko Zon, w którym rozgrywał się prezentowany poziom, wyglądało we wrześniu 1944 roku dokładnie tak samo.

Każdy, kto grał we wcześniejsze części serii, będzie mógł od razu ruszyć do boju – większych zmian w systemie sterowania i innych istotnych mechanizmach rozgrywki Hell's Highway raczej nie oferuje. Największą nowością jest dodanie kolejnego teamu uzbrojonego w bazookę, moździerz lub inną ciężką broń – teraz Baker dowodzi więc trzema zespołami jednocześnie.

Od strony graficznej dużej poprawy w stosunku do tego, co widzieliśmy na E3, nie widać, ale warto przypomnieć, że **Hell's Highway to jedna z pierwszych gier, które wykorzystują Unreal Engine 3**, więc już dwanaście miesięcy temu trudno było mieć jakiekolwiek zastrzeżenia do oprawy. Ostatnia wersja na pewno dodaje dużo efektów potęgujących wrażenie uczestnictwa w walce, w tym takie smaczki jak bryzgające na ekran błoto, kiedy Baker stanie blisko eksplozji granatu, czy oblewająca jego twarz woda, gdy puści serię z karabinu w fontannę. Zmienił się też – a właściwie rozwinął – sposób informowania gracza o zagrożeniach. Wcześniej pozycję nazistów pokazywały kółka pojawiające się nad ich głowami, teraz te obszary, z których może nadejść niebezpieczeństwo, są zabarwione na czerwono. Dla przykładu – Baker chowa się za murkiem i wszystko ma normalne kolory, kiedy jednak wychyli głowę, a za przeszkodą są Niemcy, wszystko nad krawędzią ogrodzenia zmienia barwę.

Wysoka jakość oprawy graficznej gwarantowana przez Unreal Engine 3 bierze się nie tylko z dużej liczby detali czy tekstur w wysokiej rozdzielczości. Silniczek ten pozwolił również na zaimplementowanie opcji niszczenia większości obiektów w otoczeniu, co nie tylko świetnie wygląda, ale i wpływa na rozgrywkę. Niemcy kryjący się za workami piasku mogą stracić osłonę, gdy wydasz podwładnym rozkaz, by je wysadzili z bazooki. Marną ochroną w związku z tym jest drewniany płotek, tu jednak wystarczy skierować weń serię z karabinu, by każdy bezmyślny żołnierz Wehrmachtu kucający po drugiej stronie wyciągnął nogi do przodu. Bynajmniej nie w ramach relaksu – a jeśli już, to wiecznego.

Hell's Highway to produkcja, w której trudno oddzielić grafikę i mechanizmy rozgrywki – wszystko składa się tu na jakość przeżyć, jakie nadchodząca część Brothers in Arms oferuje graczowi. Dobrym przykładem jest tutaj coś, co prowadzący prezentację pułkownik John Antal nazwał 'awesome sensor'. Kiedy graczowi uda się wykonać coś szczególnie spektakularnego, np. zdjąć z daleka przeciwnika headshotem, gra „widzi", że zdarzyło się coś wyjątkowego i powtarza tę akcję jeszcze raz, pokazując Niemca trafionego kulą w zwolnionym tempie i w dużym zbliżeniu. |CDA|

Developer: Ubisoft Montreal
Data premiery: lipiec 2007

SURF'S UP™
THE VIDEO GAME

Ja wiem, ja wiem – gra bazująca na licencji animowanego kinowego „hitu na lato" raczej nie budzi większych emocji wśród hardkorowców, a większość czytelników CDA – wy, ludziska! – to przecież ekipa, która śpi z myszką (bo zasypia przed komputerem) i z cheatów nie korzysta.

Namawiam jednak do tego, by od razu nie skreślać Surf's Up, bo studio Ubisoft Montreal już przy okazji Sezonu na Misia udowodniło, że potrafi stworzyć całkiem niezłą produkcję nawet na podstawie filmu dla dzieciaków. Z Surf's Up jest podobnie.

W kinach „Na fali – Surf's Up" zobaczymy pod koniec lipca, nieco wcześniej do sprzedaży trafi gra. **Film opowiada o pingwinach, które postanowiły zostać mistrzami surfingu, Ubisoft szykuje więc nie platformówkę – jak to zwykle bywa z takimi licencjami – a grę sportową.** W temacie „symulacja sportów ekstremalnych" wzorem od wielu lat są tytuły firmowane przez Activision: seria Tony Hawk's Pro Skater i podobne do niej gry typu Wakeboarding Unleashed, Mat Hoffman's Pro BMX czy – dyń, dyń, dyń, dyń – Kelly Slater's Pro Surfer. Surf's Up to gra podobna do tego ostatniego tytułu, tyle tylko, że nieco uproszczona.

Do wyboru będzie 10 postaci grywalnych, które w pewnym stopniu będzie można „kustomizować", np. wybierając dodatkowe gadżety, jakimi będzie obwieszony surfer, czy ustalając wzór i kolor deski. Wśród wspomnianej dziesiątki pojawią się oczywiście wszyscy główni bohaterowie filmu i 2-3 ukryte postacie dodatkowe, np. łoś z Sezonu na Misia. Tymi jeźdźcami fal będzie można surfować w 5 lokacjach (od lodowego bieguna po wybrzeże tropikalnej wyspy), w każdej z nich znajdzie się od 3 do 4 różnych „tras".

System sterowania jest podobny do tego, który znamy z Tony Hawk's Pro Skater czy Kelly Slater's Pro Surfer, tzn. różnym rodzajom trików (np. chwytom deski) przypisane są konkretne klawisze. W wymienionych wcześniej „prawdziwych" symulacjach aktywowanie wariantów triku podstawowego (np. różnych chwytów deski) wymagało dodatkowego wciśnięcia odpowiedniego klawisza kierunku, tu jednak sprawa została znacznie uproszczona. Chcesz złapać deskę? Po prostu wciskasz jeden przycisk, a gra sama losuje jedną z możliwych animacji. Takie rozwiązanie zastosowano dlatego, że wymyślono tyle różnych trików, iż zabrakło do nich kombinacji klawiszy – a w ten sposób gra stała się łatwiejsza (a więc bardziej trafi do przewidywanego odbiorcy w wieku od 6 do 99 lat...) i animacji udało się zmieścić więcej. Graficy w Montrealu rzeczywiście muszą być bardzo wydajni, bo każda z dziesięciu postaci ma mieć własne, unikalne dla siebie animacje-triki!

Surf's Up robi wrażenie nie tylko liczbą animacji, ale i ogólnym poziomem oprawy graficznej, szczególnie gdy się weźmie pod uwagę, że to gra dla dzieci – to samo było jednak z wyjątkowo ładnym Sezonem na Misia. Ze względu na tematykę we wszystkich lokacjach głównym elementem graficznym jest woda – wciąż jedna z trudniejszych rzeczy do odtworzenia na ekranie komputera, pieniąca się i wyglądająca naturalnie oraz odbijająca jak należy w swoim lustrze wszystkie obiekty. Wiadomo – GeForce'a 8800 nikt dla takiej produkcji nie kupi, ale na pewno warto mieć porządną kartę graficzną, by docenić pracę ekipy Ubisoft Montreal. (CDA)

Instalujemy oryginalne oprogramowanie Windows®

Niezawodne
oprogramowanie WINDOWS® VISTA i OFFICE 2007
Najszybsze
procesory CORE 2 DUO

PROcomp PRO-HOME GT

Procesor:	Intel® Core™ 2 Duo E6420
Pamięć:	RAM 1.024 MB DDR 2
Dysk twardy:	300 GB
Napęd:	DVD-RW + czytnik kart pamięci
Grafika:	GeForce 7300GT 256MB PCE TV/DVI
Oprogramowanie:	Microsoft® Windows® Vista Home Premium Edition i Microsoft® Office 2007

Wygraj wejściówkę na tor F1 Monza wraz z biletami lotniczymi!
www.procomp.pl

Teraz kupując komputer PROCOMP wyposażony w najnowsze oprogramowanie WINDOWS® VISTA i OFFICE 2007 oraz w procesory Intel® Core 2 Duo masz szanse zobaczyć z bliska tor wyścigowy MONZA we Włoszech oraz najszybszych kierowców świata w prawdziwej akcji.

Promocją objęte są wszystkie komputery PROCOMP wyposażone w procesory Intel® Core 2 Duo oraz oprogramowanie WINDOWS® VISTA. Szczegółowe informacje i regulamin konkursu, lista zestawów promocyjnych oraz adresy dobrych sklepów komputerowych dostępne na stronie **www.procomp.pl/produkty/promocje**.

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner | OEM Hardware Solutions | WWW.PRONOX.COM | PRONOX Technology
40-282 Katowice, ul. Paderewskiego 32c

Arcade 1
FPS 1
Polonizacja 3
Przygodowa ... 2
RPG 2
RTS 1
Sport 1
TPP/akcja 5

STATYSTYKA:
ZRECENZOWANO
16 GIER

GAME WALKER

Hej!
Coś się w końcu ruszyło: 16 gier, a wśród nich kilka naprawdę ciekawych/głośnych. I do tego z wielu różnych gatunków. No, oby za miesiąc było jeszcze lepiej...

Pan Jurek, wytwórca klawiszy control, alt i del, reklamuje swój produkt w tv markecie zawieszając się na starej brzózce, a następnie resetując.

Alarm for Cobra II Nitro

Od Siekiery: Prosta, czysto zręcznościowa ścigałka stworzona na licencji niemieckiego serialu sensacyjnego. Brzmi jak ponury żart, ale w ostateczności gierka okazała się całkiem zjadliwym daniem. Za 2 dychy można spróbować.

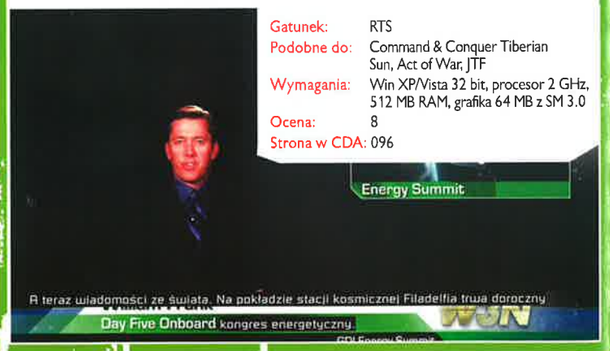
Smuggler: Jak na tę cenę – można pograć. Szczególnie jak się jest fanem serialu.
Mac Abra: Ja nie jestem. No i na szczęście są lepsze samochodówki pod ręką.
Czarny Iwan: A nawet samochodziki z Matchbox.
Hut: Czy Majorette...
eld: Nie używajcie takich nazw, bo dzisiejsza młodzież to tylko jakieś „Hot Wheels" i tym podobne badziewia.
CormaC: Nie wiedziałem nawet, że jest taki serial.
AI: A jest, nawet jeden odcinek oglądałem i muszę powiedzieć, że jedna rzecz była w nim super – bezkresne (jak na nasze warunki) niemieckie autostrady...
Qn`ik: Też serialu nie znam, ale tytuł wymyślił ktoś o iście niemieckiej finezji...
Smuggler: Nie tak jak u nas, finezyjne: „M jak Miłość", „Daleko od noszy" czy nawet „Elektroniczny morderca vs. Wirujący seks".

Gatunek: samochodówka
Podobne do: hm... do innych samochodówek?
Wymagania: Win XP, procesor 1,8 GHz, 256 MB RAM, grafika 128 MB z SM 2.0
Ocena: 6
Strona w CDA: 079

Command & Conquer 3: Wojny o tyberium

Od Pepina: Standardowa polonizacja – autorzy chcieli dobrze, ale nie udało im się uniknąć pomniejszych błędów tak technicznych, jak i językowych. Nie jest to literatura wysokich lotów, niemniej doskonale spełnia swoje zadanie.

Mac Abra: Daje radę, choć paru potknięć (których pewnie większość z was nawet nie dostrzeże) nie uniknięto.
Hut: I za takie coś – jest dobrze, ale źle – trzeba aż tyle płacić?
AI: Nie zapomnij, że 8 to za wersję PL jest – ogólnie gra jest przeca jeszcze lepsza.
Czarny Iwan: Ale naprawdę nie musisz kupować.
Qn`ik: Zawsze to i tak sporo taniej od biednej wersji kolekcjonerskiej.
Smuggler: Które tak w ogóle są dwie, choć redakcja musiała zadowolić się jedną.
eld: Blablabla.
Mac Abra: Eld coś w końcu z sensem powiedział i bez bluzgów. Wow!



Gatunek: RTS
Podobne do: Command & Conquer Tiberian Sun, Act of War, JTF
Wymagania: Win XP/Vista 32 bit, procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB z SM 3.0
Ocena: 8
Strona w CDA: 096

DOBRA HUTA

Najpierw miało być o oglądaniu meczy Ligi Mistrzów przez Internet, ale okazało się, że wciąż jest to usługa niekoniecznie pewna (opowieść o NIE-obejrzanym spotkaniu półfinałowym Chelsea-Liverpool zajęłaby pół strony, z czego większą część stanowiłyby przekleństwa), więc wcale nie tak dobra. Będzie więc o innych dobrach – choć niematerialnych. Dokładniej o fenomenie next-gen, czyli o tym, jak zmienia się branża gier dzięki konsolom nowej generacji (Xbox 360 i PlayStation 3) oraz nowym rozwiązaniom stosowanym w PC-tach (Core Duo, DX10 – to taki nasz next-gen).

Napisałem „jak zmienia się branża...", a nie „jak zmieniają się gry...", bo nowa jakość dotyczy nie tylko grafiki, stopnia interakcji itd., ale też całego podejścia do biznesu. O nadchodzącym GTA IV piszą nie tylko pisma z naszej działki, ale także opiniotwórcze tygodniki i dzienniki (inna sprawa, że Rockstar nakręca zainteresowanie w sposób mistrzowski, nie pamiętam innej tak oczekiwanej produkcji). Na premierę Crysisa czeka branża IT – sukces tej gry może oznaczać jednocześnie zwycięstwo Nvidii w walce z ATI o prymat na rynku kart graficznych.

Gry komputerowe stają się medium porównywalnym – jeśli chodzi o oddziaływanie – do filmów i trend ten na pewno się utrzyma (wiem, wiem, nie odkryłem niczego nowego). To najlepszy moment, by być fanem gier komputerowych – już mało kto uważa, że to głupoty dla dzieciaków, a wciąż jest jeszcze szansa, by uczestniczyć w tej rewolucji przed innymi. Także w Polsce: o Wiedźminie pisały i mówiły już – po kilka razy! – wszystkie najważniejsze media, każde z najwyższą powagą i szacunkiem (pod względem oczekiwań gra na podstawie prozy Sapkowskiego to prawdziwy polski Crysis).

Jeśli wymienione tytuły nie zawiodą nadziei, rok 2007 może być jednym z ważniejszych w historii gier komputerowych, przełomowym, jeśli chodzi o zyski i sposób postrzegania przez „zwykłych" ludzi. A my – tzn. CDA, i wy, nasi czytelnicy – siedzimy w samym środku tego wszystkiego. Nieźle, co?

PS Przy okazji – dobra jest też płyta „Amnestia" zespołu Kobiety. Polecam!

©ormaC

Kino geriatryczne

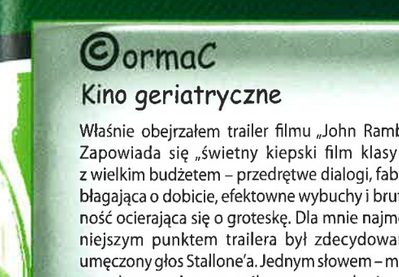
Właśnie obejrzałem trailer filmu „John Rambo". Zapowiada się „świetny kiepski film klasy C" z wielkim budżetem – przedrętwe dialogi, fabuła błagająca o dobicie, efektowne wybuchy i brutalność ocierająca się o groteskę. Dla mnie najmocniejszym punktem trailera był zdecydowanie umęczony głos Stallone'a. Jednym słowem – maksymalna tandeta w najlepszym wydaniu, co podkreśla nawet dziecinne 'Attacking soon' na końcu zwiastuna. Zresztą ostatnio coś sporo tych wielkich powrotów bohaterów z dzieciństwa – „Rocky Balboa", „Szklana pułapka 4" (z trailera wnoszę, że film będzie przegięty na maksa), w 2008 roku „The A-Team" („Drużyna A" – polecam obejrzeć na Youtube „trailer" zmontowany z fragmentów innych filmów przez fana, który w roli Hannibala Smitha obsadził... Anthonego Hopkinsa, czyli słynnego Hannibala Lectera; zabawne jest to, że Hopkins idealnie pasuje do tej roli).

Ciekawe, jaki jest powód tego, że amerykańscy producenci nagle rzucili się do odkopywania zakurzonych legend. Czyżby Hollywood wypstrykało się z pomysłów i musi sięgnąć po emerytowanych, lecz sprawdzonych bohaterów, by zarobić porządne pieniądze na pustych filmach z przeogromnymi wybuchami? Całe szczęście, że miał miejsce renesans seriali (zastanawiam się, jak doczekam do 8 lutego, czyli premiery czwartej serii „Lost"...), bo w kinie niezwykle rzadko da się obejrzeć coś ciekawego.

Coffee Break

Od Huta: Wygląda jak sim, gra się w to jak w przygodówkę, a cała zabawa jest średnia, co nie znaczy, że zła – podobnie jak serial emitowany przez sezon czy dwa na TVN. Napisałbym coś więcej, ale tak naprawdę nie ma co – i to chyba największy problem tej produkcji.

Czarny Iwan: Gra do szafy, gdzie leżą już inne trupy.
Mac Abra: O grze mam taką sama opinię jak o serialu, a serialu nie oglądałem, bo jakoś mnie odstraszał. Aczkolwiek samą ideę „przerwy na kawę" oceniam wysoko. :P
Qn`ik: Ja tam wolę przerwę na truskawki. Mniam.
CormaC: Mac Abra jest rzeczywiście strachliwy – jak jest wkurzony, boi się sam siebie, nic więc dziwnego, że odstraszył go serial.
Mac Abra: Owszem, czasem boję się sam siebie, ale muszę być wtedy po trzeciej kawie.
AI: Hmmm, jednak gorsza to jest makabra bez żadnej kawy...
Smuggler: Smęcą... znaczy się twórcy gry.



Gatunek: sim/przygodowa
Podobne do: Gotowe na wszystko
Wymagania: Win 98/2K/ME/XP/Vista, procesor 800 MHz, 64 MB RAM, grafika 32 MB z T&L
Ocena: 6
Strona w CDA: 075

David Douillet JUDO

Od Czarnego Iwana: DDJ ma na pewno walor edukacyjny, można poznać paletę technik japońskiej sztuki walki, zobaczyć byczy kark Douileta, ale gra słabuje w szczegółach, przez co garściami wyrywa się włosy z głowy i spod pach. A to boli.

Hut: Ciekawe, czy ten walor edukacyjny się przyda, kiedy ktoś cię napadnie w ciemnej uliczce?
CormaC: Tak, pewnie – ty jemu *sode tsurikomi gosh*, on tobie nóż w nerkę.
Smuggler: To już wolę obejrzeć Fight Club na Eurosporcie (teraz czekam na złośliwości Elda, którego moje oglądanie turniejów K-1 zawsze rozśmiesza, nie wiedzieć czemu).
eld: Bo to tak jakby papież oglądał pornole.
Smuggler: Albo Eld się normalnie wypowiedział.
Mac Abra: Jak słyszę, że gra ma „walory edukacyjne", od razu od niej odskakuję, gdyż oznacza to zwykle, że nie ma żadnych innych walorów...
Qn`ik: Ale przecież każda gra ma walory edukacyjne. Weźmy takiego Pac-Mana. Dzięki niemu wiesz, że jeśli połkniesz tę różową świecącą pastylkę, wszystkie goniące cię duchy będą niestraszne.
Smuggler: Nie, o tym mówi Prozac-man.
AI: To już wiadomo, czemu Amerykanie tacy grubi – za dużo się duchów na prozacu najedli...

Gatunek: sportowa/symulacja
Podobne do: Karate po polsku?
Wymagania: Win 2K/XP, 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB, SM – BD
Ocena: 6
Strona w CDA: 082

Dawn of Magic

Od Allora: Miało być super, a wyszło... oryginalnie. W niezbyt pozytywnym tego słowa znaczeniu. Polecam tylko fanom i to pod warunkiem, że naprawdę nie mają już w co grać.

Smuggler: Bloody Magic! (To miał być pierwotnie tytuł tej gry [jeden z kilku] i chyba ktoś go nadał w proroczym transie.)
Mac Abra: Troszkę szkoda, wiązałem z tą grą spore nadzieje. Przefajnowały chłopaki.
Czarny Iwan: A ja nie wiązałem i się nie rozczarowałem. To mniej boli.
Hut: Co za to będzie, jak Kangurek Ka-Kao 5 okaże się do kitu? Czarny Iwan się nam popłacze...
CormaC: Gra słabiutka, ale Allor z Qn'ikiem dyskutowali o niej z zapałem chyba tyle samo, co ja i Hut o Two Worlds. :)
Qn`ik: Tyle że ten zapał szedł w nieco inną stronę. Tzn. bokiem wychodził.
eld: Niektórym wychodzi czym innym.
Smuggler: Prosto w krocze. :)

Gatunek: hack & slash
Podobne do: Diablo
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1,6 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB z SM 1.1
Ocena: 5
Demo: 06/07
Strona w CDA: 086

RETRO-ACTION CDA 10/99

132 strony, 14,99 zł i 2 CD, na których znalazły się pełne wersje gier Earthsiege 2 i Tomb Raider 2: Golden Mask. Numer ten zapamiętałem z dwóch powodów. Pierwszy to taki, że z niejasnych powodów (roztargnienie?!) nie zamieściliśmy w nim spisu treści. A ten drugi – to chyba jedyny numer w historii CDA, w którym aż dwie gry otrzymały ocenę 10/10 (a do tego parę było bliskich tej noty).

Ale jak zawsze – po kolei, po kolei. 11 zapowiedzi, z których niewiele przetrwało próbę czasu (czy wielu pamięta grę Codename Eagle? Choć Nocturne i Summoner pewnie jednak ciągle coś wam mówią... Wspomnieć należy też o zapowiedzi Nox, mającej dumny podtytuł „Następca Diablo?". Cóż, takowych następców było jeszcze kilku – a i tak wszyscy ciągle pamiętamy Diablo, a ich nie...) Trzy betatesty: Gabriel Knight 3, Pizza Syndicate i Ka-52 Team Alligator. A w recenzjach... a, zaraz, jeszcze troszkę o newsach by wypadało...

Ciężkie westchnienie z piersi się wydziera, gdy widzi się „niusa" zajmującego cały w zasadzie pasek wzdłuż strony, a zatytułowany „premiery gier w IV kwartale"... Zapowiadana jest Ground Control i nowy RPG – Neverwinter Nights, prezentowany zresztą jako „lekko przypominający Dungeon Keepera". Wspomina się też o nowej grze Americana McGee, która odtworzy przygody Alicji w krainie czarów w ujęciu FPP. (Mam nadzieję, że wiecie, o jaką grę chodzi – to taki test na znajomość klasyki...) Bungie chwali się tworzonym FPS-em Halo (jego założenia dość znacząco różnią się od tego, co w końcu dostaliśmy). Bankructwo firmy Piranha może sprawić, że nigdy nie ujrzymy gry Gothic! (No, to na szczęście się nie sprawdziło.) Będzie sequel ścigałki z Colinem McRae.

No a teraz recenzje: C&C Tiberian Sun (8/10), Unreal Tournament (9/10), Shadow Company (9/10 + znak jakości), Need for Speed: High Stakes (to samo), Rainbow Six Rogue Spear (9/10). No i nasze dwa asy, czyli 10/10: System Shock 2 i Age of Empires 2. A że wszystkich recenzji było 19, a pominąłem parę tytułów, co miały „zaledwie" 8/10, widać, że to był naprawdę dobry numer...

W Przemyśleniach EGM narzeka na 7 grzechów gier komputerowych, potem Pomocna Dłoń, Na Luzie, Scena Komputerowa, Action Net i 6 stron recenzji programów edukacyjnych. Potem testy sprzętu (zabawnie brzmi news o tym, że aparat cyfrowy o rozdzielczości 1792 x 1200 (2,1 Mpix) jest przeznaczony dla zawodowców. Albo monitor LCD 15" o bardzo kiepskich jak na dzisiejsze czasy parametrach za... 5000 zł. Z hakiem. Sporym. Potem dużo reklam, Action Redaction (4 strony) i Tipsy. I to je konec!

Genesis Rising: The Universal Crusade

Od Allora: Kosmiczny RTS ze zmutowanymi statkami żywiącymi się krwią. Super? Niekoniecznie - wprawdzie grafika i mutacje są OK, ale tempo akcji potrafi zabić: jest i za szybkie, i za wolne. Zresztą co ja tu się będę rozpisywał – chętni sięgną do recenzji, a niechętni... i tak nic nie stracą.

Mac Abra: Pomysł dużo lepszy niż realizacja.
Smuggler: Diabeł tkwi w szczegółach, a najwyraźniej tutaj zabrakło kogoś, kto by nad nimi posiedział, w efekcie jest tak, że im bardziej zagłębiasz się w grę, tym bardziej ci się ona nie podoba, bo rozmaite niedoróbki strasznie cisną w... w coś.
Hut: Diabeł to tkwi w piekle. Mnie się tam podoba. Gra, nie piekło.
CormaC: W szczegółach leży pies pogrzebany.
Qn`ik: Kto rano wstaje, ten leży w szczegółach.
CormaC: Nie fizolofuj. :)
Al: Mówi się nie fizoluj, fizolu jeden.
CormaC: U nas się tak nie mówi.
Smuggler: Kto rano wstaje, ten leje jak z cebra. (To taka fajna zabawa polegająca na łączeniu przysłów, np. „na świętego Marcina wszystkie kozy skaczą", „nie rób sąsiadowi między drzwi", „ktoś cię uderzy w jeden policzek, to ty w niego chlebem" itd.)
Mac Abra: Nie fizjologuj.

Gatunek: RTS
Podobne do: zmutowanego Homeworlda
Wymagania: Win 2k/XP/Vista, procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB z SM 1.1
Ocena: 6
Demo: w Necie
Strona w CDA: 090

Infernal PL

Od CormaCa: Bardzo dobrze zrobiona lokalizacja – zawodowi aktorzy znani z teatru, telewizji i kina, duża dbałość o jakość polonizacji jako całości. Oczywiście nie jest to erpeg z tysiącem stron wydruków dialogów, ale nie zmienia to faktu, że Infernal PL prezentuje się bardzo dobrze.

Qn`ik: Patrzcie, jaki łże-wykształciuch – udaje, że aktorów zna z teatru, a nie jakiegoś „M jak miłość"!
CormaC: Nie twierdzę, że ja ich znam z teatru, tylko że inni mogą ich znać z teatru. :)
Smuggler: Jak słyszę muzykę z tego serialu, to mam mroczki...
Al: Bo u nas ta mniejszość to wcale nie większość – czy vice wersja.
Smuggler: No i dobrze, choć samej grze to raczej i tak nie pomoże... ale cieszy, że polska wersja polskiej gry nie jest robiona przez twórców na odwal się, co niestety czasem jednak się trafia.
Czarny Iwan: Najpierw była dobra – moim zdaniem – gra, a teraz dobre spolszczenie. I bardzo pięknie, chwali się.
Smuggler: Dobra gra? Nie wiem, czy Iwan sobie teraz tak wrednie kpi, czy mówi przez sen.
Hut: Piękna to jest polska mowa. Także w Infernalu.
eld: Srogi tytuł.

Gatunek: akcja
Podobne do: wielu innych gier
Wymagania: Win 2K/XP/Vista, Procesor 1,7 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB z SM 2.0
Ocena: 8+
Strona w CDA: 096

Penumbra: Overture Episode One

Od Siekiery: Z pozoru prosta, budżetowa przygodówka, a tak naprawdę niespotykany dotąd miks wyżej wspomnianej z horrorem, FPS-em i skradanką. Niezła oprawa, fenomenalna muzyka i fizyka, która stopniem zaawansowania może spokojnie konkurować z H-L2. A to wszystko dzieło małego, niezależnego studia. Po prostu czapki z głów.

Mac Abra: Raczej 7, ale klimat ma. Choć przydałby się im lepszy grafik.
Qn`ik: Myślę, że mają wystarczająco dobry grafik. Rano: kawa. Południe: pracujemy nad silnikiem fizycznym. Wieczorem...
Smuggler: Wkurzają mnie ludzie, którzy robią grę – i (prawie) żadnych artów do niej, a mnie potem DTP męczy, bym im coś do tego znalazł „bo jak ja mam to złożyć?!".
eld: Wkurza mnie wkurzanie niewinnych ludzi.
Al: No bo co komu Smuggi winny, że inni grafik mają taki, a nie inny?
Mac Abra: To raczej do mnie aluzja, jak zionąłem ogniem po tekście Elda „nie będę się dopisywał pierwszy do GW" w momencie, gdy większość ludzi już się dopisała. Dodam, że byłem po 3 kawach i wprawiłem w rezonans szyby w oknach.

Gatunek: przygodowa/horror
Podobne do: niczego, co było wcześniej
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB z SM 1.3
Ocena: 8
Demo: Spec 01/07
Strona w CDA: 076

GRA NUMERU 06/2007

Labtec.

W konkursie do wygrania

2 x Labtec Wireless Laser Mouse
Jeśli szukasz najlepszej na świecie myszy, wypróbuj Labtec Wireless Laser Mouse. Jej czujnik laserowy ma rozdzielczość 1200 dpi, dzięki czemu śledzenie ruchów jest niezwykle precyzyjne i to niemal na każdej powierzchni.

Labtec pulse 385
Zestaw głośników 2.1 Pulse 385 jest niedrogi, ale zadowoli nawet najbardziej wymagających fanów muzyki. Płaskie głośniki satelitarne emitują przepiękne dźwięki w średnich i wysokich rejestrach.

Labtec Media Wireless Desktop
Prosta w obsłudze i estetycznie zaprojektowana bezprzewodowa i wodoodporna klawiatura. Mysz 800 dpi dopełnia ten zestaw.

By zagłosować na wybraną grę, najpierw prawidłowo odpowiedz na pytanie konkursowe:
Ile gier zrecenzowano w tym numerze CDA?
A. 12 B. 22 C. 16

Zgłoszenie wpisz w formie SMS-a według podanego schematu: CA.GW.X.##, gdzie X oznacza odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), a ## oznacza numer gry, którą uznałeś/-aś Grą Numeru – i wyślij pod numer **7164**!
Na zgłoszenia czekamy do **09.07.2007 r.**

SPIS GIER

01 Alarm for Cobra 11 Nitro
02 C&C Tiberium Wars PL
03 Coffee Break
04 David Douillet: Judo
05 Dawn of Magic
06 Genesis Rising
07 Infernal PL
08 Penumbra: Overture Episode One
09 Piraci z Karaibów...
10 Secrets of Atlantis
11 SHReK the THiRD
12 Silent Hunter 4 PL
13 Spider-Man 3
14 Tomb Raider: Anniversary
15 Two Worlds
16 You Are Empty

Grą numeru specjalnego 1/2007 została Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific

Nagrody, sprzęt ufundowany przez firmę Labtec, otrzymują: Patryk Rusin, Brzesko; Adam Łoza, Puławy; Gabriel Lisak, Gryfice; Krzysztof Gołosz, Tychy; Tomasz Ostrowski, Elbląg; Sebastian Trybus, Kraków. Gratulujemy!

OD TEGO NUMERU zaczęliśmy w wymaganiach gier odnośnie karty graficznej podawać nie tylko niezbędną ilość pamięci, ale także o wiele ważniejszą informację dotyczącą shaderów. Nie zawsze możliwe jest zdobycie takiej informacji (czasem producenci jej nie podają) – tam, gdzie się to nie udało, znajdziecie wpis „SM – BD" (brak danych). Dla waszej wygody obok zamieszczamy listę kolejnych wersji shaderów i bibliotek DirectX wraz z obsługującymi je modelami kart (oczywiście układy graficzne są kompatybilne wstecz, czyli model obsługujący np. SM 3.0 wspiera też wszystkie wcześniejsze technologie).

Karty Nvidii
GeForce 1/2/MX/4 MX – T&L (DX 7.0)
GeForce 3 – SM 1.1 (DX 8.0)
GeForce 4 Ti – SM 1.3 (DX 8.1)
FX 5200/5600/5700 – SM 2.0 (DX 9.0)
FX 5800/5900/5950 – SM 2.0+ (DX 9.0b)
GeForce 6xxx/7xxx – SM 3.0 (DX 9.0c)
GeForce 8xxx – SM 4.0 (DX 10)

Karty ATI
Radeon 7500 – T&L (DX 7.0)
Radeon 8500/LE/9100/9000/9200 – SM 1.3 i 1.4 (DX 8.1)
Radeon 9500/9600/9700/9800 – SM 2.0 (DX 9.0)
Rodzina X (modele „trzycyfrowe") – SM 2.0 (DX 9.0)
Rodzina 1xxx – SM 3.0 (DX 9.0c)
Rodzina 2xxx – SM 4.0 (DX 10)
T&L – Transform & Lighting
SM – Shader Model (wersja shaderów)

MacAbreski

Kosmiczny żartowniś?

Czytałem sobie ongiś książkę „Encyklopedia Zjawisk Paranormalnych" i zafascynował mnie w niej akapit poświęcony Kosmicznemu Żartownisiowi. To jakaś dziwna siła, która potrafi robić sobie z ludzi po prostu jaja. Parę przykładów? Np. prezydenci Kennedy i Lincoln. Kennedy miał asystenta o nazwisku Lincoln, Lincolnowi zaś asystował Kennedy. Obaj urodzili się w tym samym roku (tyle że w innym stuleciu). Obaj odradzali szefom wizytę w miejscach, w których zostali zabici itd. (Zbieżności było więcej, ale tylko tyle zapamiętałem.)

Albo taki generał Sedgewick z czasów wojny secesyjnej. Usiłował dodać odwagi swym żołnierzom i wyprostował się w okopie, mówiąc *„chłopaki, bez nerwów. Z tej odległości ci partacze nie trafiliby nawet w sło..."*.

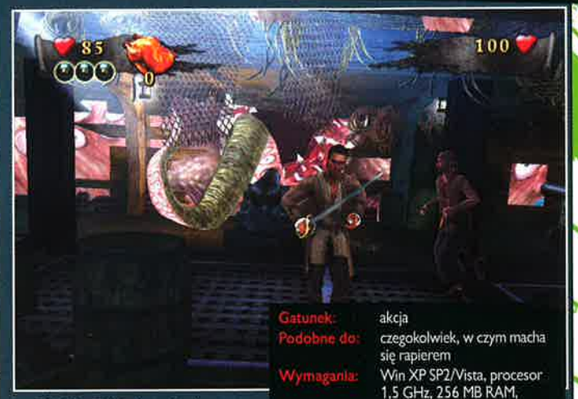
Taaa. Bardzo śmieszne.

W 1911 roku w Greenberry Hill powieszono trzech kolesi oskarżonych o morderstwo. Nazywali się Green, Berry i Hill. W 1968 r. Królewskie Towarzystwo Zapobiegania Wypadkom urządziło wielką wystawę w Harrowgate. Niestety trzeba było imprezę odwołać, bo WSZYSTKIE eksponaty się powywracały. Albo pewien policjant, który podał żonie nowy numer telefonu na posterunek – ale się pomylił. W trakcie patrolu zauważył podejrzane światło w pewnym biurze w małej fabryczce, więc wszedł do środka. Wtedy zadzwonił telefon. Odebrał – to jego żona dzwoniła pod numer, który jej podał...

Wszystko naturalnie można zwalić na rachunek prawdopodobieństwa. Ale czasem jednak faktycznie ma się wrażenie, że ktoś tu z kogoś drze łacha.

PS Pewien naukowiec – sir Peter Scott – nadał słynnemu potworowi z Loch Ness uczoną nazwę: *nessiteras rhombopteryx*, co oznaczało mniej więcej *„pochodzący z [Loch] Ness stwór o romboidalnych płetwach"* (bo ponoć Nessie ma płetwy w kształcie rombu). Cały dowcip w tym, że po przestawieniu liter tworzących ową nazwę można ułożyć zdanie *„monster hoax by peter s"*, czyli *„potworny żart Petera S"*. Naukowiec twierdzi, że to przypadek. Też mu nie wierzę. Ale że istnieje taki Wielki Żartowniś, wątpliwości (prawie) nie mam. Szczególnie od czasów, gdy – vide jeden z poprzednich felietonów – próbując przeliterować własne imię, w USA zostałem wzięty za świra. Ha-ha-ha. Bardzo śmieszne.

Piraci z Karaibów: Na krańcu świata



Gatunek: akcja
Podobne do: czegokolwiek, w czym macha się rapierem
Wymagania: Win XP SP2/Vista, procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB z T&L
Ocena: 7+
Demo: powinno być za miesiąc
Strona w CDA: 092

Od elda: Tak jak napisałem w recenzji – dla fana filmu może to być całkiem przyjemna sieczka. Dla pozostałych raczej słaba rąbanka.

Smuggler: Lubię ten film, ale mimo wszystko gra jest dla mnie słabą rąbanką z wyraźnie konsolowym rodowodem (grafa i sterowanie). Dla mnie 5/5+ góra.
Mac Abra: Ech, w XVIII wieku za taką ocenę kazałbym po prostu Elda wybatożyć albo powiesić na rei. :)
Hut: Albo pod kilem przeciągnąć!
Czarny Iwan: Ewentualnie powiesić na rei.
CormaC: Ewentualnie przeciągnąć pod kilem (witamy w świecie nieśpiących, Iwan). ;) Film bardzo lubię, ale gry nie tykam.
Qn`ik: Ja bym tam jeszcze wybatożył.
Al: Wy już tę Rei zostawcie w spokoju, co wam klon winny, he?
eld: Myślałem, że na takie przyjemności trzeba zasłużyć. A poważnie mam głęboko gdzieś wasze zdanie – ja tę grę SKOŃCZYŁEM.
Al: A potem wróciłem do domu nowym, lśniącym rowerem prosto z supermarketu.
Mac Abra: Odnotuję to w moim pamiętniku. O tak: *„Drogi Pamiętniczku, dziś jestem w szoku, Eld ukończył jakąś grę, i to bez przymusu. Taki jestem szczęśliwy. Prawie jak wtedy, gdy Al się nie spóźnił do pracy, a Gem oddał teksty na czas"*...

Oczy, uszy, mózg

Ostatnio w TV jestem atakowany reklamą filmu, w której lektor z naciskiem powtarza: *„Wzgórza mają oczy..* [pauza] *Dwa.* [pauza] *Tylko w kinach"*. Niby wszystko jasne, ale jakby się tak zastanowić...

1. Skoro wzgórza mają oczy, to co mają góry? Męczy mnie to. I czy góry mają to u góry czy może wprost przeciwnie? Bo jak wprost przeciwnie, to można się domyślić, CO mają góry. Zresztą to, co mają z tym, co mają... :)

2. Nie pytam, ile oczu mają wzgórza, bo już wiem, że dwa. Nie wiem tylko, czy każde wzgórze, czy wszystkie razem. (No właśnie, ile jest tych wzgórz?!)

3. Jak rozumiem, wzgórza biorą je tylko wtedy, jak idą do kina, tzn. mają je tylko w kinach.

To ma sens. Ale z drugiej strony, jeśli miałbym wybrać się na film w podobny sposób reklamowany (a zakładam, że jaki film, taka reklama), raczej zostawiłbym oczy w domu. Całą resztę pewnie też. Czy naprawdę nikt nie słucha własnych reklam? A jak słucha, czemu nie słyszy? Chyba że tak: wzgórza mają oczy, za to dystrybutorzy nie mają uszu albo mózgu, by zanalizować te parę słów, a film nie ma sensu.

PS A wiecie, jaki jest najlepszy dentysta w Polsce? To szczoteczka do zębów XXXX, prezentowana oficjalnie jako *„numer 1 wśród dentystów w Polsce"*. No cóż, skoro człowiek może być szmatą, czemu szczoteczka nie dentystą? I to znakomitym? Tylko patrzeć, jak ją zamkną *„bo kogoś zabiła albo łapówki brała, albo się zobaczy, co znajdziemy na nią później"*. Ciężko w tym kraju być szczoteczką...

The Secrets of Atlantis: The Sacred Legacy

Od EGM-a: Gdybym za każdą przygodówkę, w której główny bohater szuka (i zwykle znajduje) Atlantydy, dostał od redakcji puszkę piwa, pewnie byłbym dziś już nałogowym pijaczkiem. Ta nie wyróżnia się nadmiernie z tła ni fabularnie, ni wizualnie (ale muzycznie i dźwiękowo na pewno!). Do tego urywa się w pół drogi zgodnie z najnowszą modą „podzielmy grę na X epizodów i sprzedajmy to oddzielnie". Ale... osobliwie ładnie zbalansowano wszystkie jej elementy, tworząc w efekcie grę, z którą nader miło spędza się czas. To jak z dziewczyną – może żadna „misska" z niej czy Lara – ale trudno się z nią rozstać. Naturalnie o ile lubisz dziewczyny...

Smuggler: A to nas zażył, wychodzi na to, że każdy, kto skrytykuje tę grę, jest gejem. :P
Hut: Podobno każdy jest trochę gejem. EGM też.
Al: To nie do końca tak, ponoć z ostatnich badań wynika, że o ile orientacja seksualna facetów to orientacja (czytaj: zmienić się tego nie da, nawet jeśli za młodu naoglądałeś się Teletubisiów), o tyle u kobiet to jedynie preferencje.
Smuggler: Feministki cię za to będą ciągać za preferencję po rynku... IMO to bzdura. Kurczę, o czym my tu gadamy?! :)
alkohochlik: regały półkowe z antresolą umożliwiają przechowywanie dużej liczby niespaletyzowanych artykułów!!!!!111
Czarny Iwan: No i wyszło szydło z worka albo tańcowała igła z nitką – co kto lubi?
Mac Abra: 8 to może nie, ale 7 dałbym bez zastanowienia, a w porywach 7+. Muzyka rzeczywiście przednia.
CormaC: Jakby jeszcze dało się ją włączyć bez włączania całej reszty gry...

Gatunek: przygodowa
Podobne do: ogólnie jest „Cryo-podobna"
Wymagania: Win 98/2K/XP, procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB z T&L
Ocena: 8
Strona w CDA: 082

SHReK the THiRD

Od Qn`ika: Nie wiem, czemu, ale żywię do tej gry sporą sympatię. Niby to takie krótkie nic na 4 godziny zabawy, ale znane postacie, zabawne animacje między etapami i kilka żartów sprawiają, że gra się całkiem przyjemnie.

Mac Abra: Na film pójdę, grę wolę ominąć szerokim łukiem.
eld: Uważaj, by dzieciaki nie rzuciły się na ciebie z wrzaskiem „daj autograf, Shrek!!!".
Mac Abra: Eld od czasu gdy rozdawał autografy jako Osioł, ciągle nas przed tym ostrzega...
Smuggler: No cóż, zgodnie z zasadą „były maskotki, kolorowanki i figurki – to dorzućmy jeszcze grę, parę setek $ więcej nam wpłynie". Ale nie ode mnie, panowie, nie ode mnie.
Hut: Setek albo i tysięcy. Podobno trzeci Shrek bije rekordy poprzedników. Dlaczego ja nie jestem zielonym ogrem?
Czarny Iwan: Ależ jesteś, jesteś.
CormaC: Wygląd to nie wszystko, Hut – może w głębi jesteś zielonym ogrem, tak jak zielona ogrzyca w głębi była księżniczką. Już lepiej?
Qn`ik: Hut jest w głębi jak cebula?! Nie może być!
Al: Jak to dobrze, że siedzi za ścianą, bo w taką pogodę ta cebula mogłaby być aż nadto dobrze wyczuwalna...

Gatunek: zręcznościowa
Podobne do: każdej innej kinówki-zręcznościówki
Wymagania: Win 98/ME/2K/XP, procesor 800 MHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB z SM 1,3
Ocena: 6+
Demo: w Necie, trzeba płacić za jego publikację (!)
Strona w CDA: 064

Spider-Man 3

Od Huta: Wszystko jest na miejscu – w tym naprawdę niezła, next-genowa grafika, sporo bonusów, świetny model fruwania na pajęczej sieci – ale w całość jakoś nie za bardzo chce się grać i trudno powiedzieć, dlaczego. Dla fanów... oraz tych, którzy naprawdę desperacko nie mogą się doczekać GTA IV.

Qn`ik: A ten znów swoje o GTA IV... Za karę nie zagramy z tobą w PES-a do 14.23!
Czarny Iwan: I znowu mały Spiderek zbiera od wszystkich bęcki, by na koniec wstać i się z nawiązką zrewanżować. Jak dla mnie, gra i tak lepsza niż film (trzecia część).
Smuggler: Gra zła nie jest, ale do tego, by była NAPRAWDĘ dobra, to jej też sporo brakuje.
Mac Abra: Jak na egranizację filmu – ujdzie. Jak na zręcznościówkę – też ujdzie. Więc pograć można... choć bez wielkiego entuzjazmu. Jest jak kotlety sojowe – brak jej wyrazistego smaku.
Al: Wniosek? Mac Abra nie ma pojęcia, jak dobrze zrobić kotlety sojowe.
Mac Abra: Ma. Ale nadal się będę upierał, że naturalny smak tych kotletów jest nijaki, a że po dodaniu 1001 rzeczy smakują fajnie(j), to inna sprawa.
Smuggler: Ogry są jak cebule, OK. Ale żeby spidermany jak kotlety sojowe?
CormaC: Zaskoczyło mnie to, że gra przycinała się troszkę nawet na bardzo wypasionym kompie z GF8800GTX – niezoptymalizowany kod konwersji, jak mniemam.

Gatunek: akcja
Podobne do: Ultimate Spider-Man, GTA IV
Wymagania: Win 2K/ME/XP, procesor 2,8 GHz, 1 GB RAM, grafika 256 MB z SM 3.0
Ocena: 7
Strona w CDA: 066

Limeryki

(c) Union Jack

Pewien zmarły (za oknem miał Jordan),
do robienia stron użył raz Worda,
za co smaży się w piekle.
Niech pociechą wśród cierpień,
będzie mu, żem go nigdy nie dorwał.

Deskorolkarz, co był spod Malborka
złamał nogę. I choć deskorolka
miała patent oraz glejt,
to niestety ów skejt
nic prócz gry nie miał z Tony'ego Hawka.

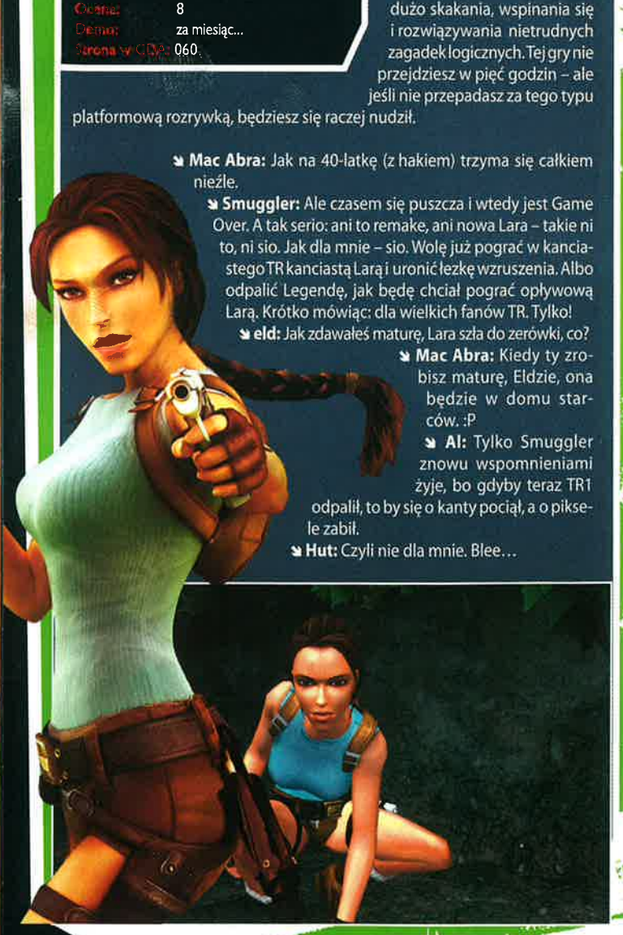
W kraju Persów nad rzeką Tygrysem
znaleziono tabliczkę z napisem:
„Tetris. Dobra grafika.
Wystarczy mieć niewolnika,
z oryginałem dajemy hurysę."

Tomb Raider: Anniversary

Gatunek: akcja/platformówka
Podobne do: TR: Legend
Wymagania: Win 2K/XP/Vista, procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB z T&L
Ocena: 8
Demo: za miesiąc...
Strona w CDA: 060

Od Qn`ika: Pożegnanie z previous-genową Larą wyszło nad wyraz dobrze. Bardzo dużo skakania, wspinania się i rozwiązywania nietrudnych zagadek logicznych. Tej gry nie przejdziesz w pięć godzin – ale jeśli nie przepadasz za tego typu platformową rozrywką, będziesz się raczej nudził.

Mac Abra: Jak na 40-latkę (z hakiem) trzyma się całkiem nieźle.
Smuggler: Ale czasem się puszcza i wtedy jest Game Over. A tak serio: ani to remake, ani nowa Lara – takie ni to, ni sio. Jak dla mnie – sio. Wolę już pograć w kanciastego TR kanciastą Larą i uronić łezkę wzruszenia. Albo odpalić Legendę, jak będę chciał pograć opływową Larą. Krótko mówiąc: dla wielkich fanów TR. Tylko!
eld: Jak zdawałeś maturę, Lara szła do zerówki, co?
Mac Abra: Kiedy ty zrobisz maturę, Eldzie, ona będzie w domu starców. :P
Al: Tylko Smuggler znowu wspomnieniami żyje, bo gdyby teraz TR1 odpalił, to by się o kanty pociął, a o piksele zabił.
Hut: Czyli nie dla mnie. Blee…



Two Worlds

Gatunek: cRPG
Podobne do: Gothic 3
Wymagania: Win XP/Vista, procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika z SM 2.0
Ocena: 8
Strona w CDA: 070

Od CormaCa: Two Worlds to przypadek podobny do Gothica 3 – gra strasznie wciąga, ale niestety brak szlifu widać gołym okiem. Zagrać zdecydowanie warto, mimo niedoróbek, bugów i sztampowej fabuły – TW oferuje wielki świat, piękne widoczki, fajne walki i masę sprzętu. Nie ma zbyt wielu gier, które pokazują, że i Polacy potrafią zrobić coś fajnego – Dwa światy są jedną z nich.

Smuggler: Two words: nie powala. Mnie.
Hut: W sumie to trzy słowa...
Mac Abra: Na początek trzeba jej dać kredyt zaufania, bo faktycznie nie powala. Ale jak już się człowiek wciągnie, to trudno się wyciągnąć do reala.
Czarny Iwan: Mnie wystarczy tylko, że Hut odpalił od niechcenia tę grę, a po trzech dniach dalej wędrował przez Two Worlds, zapomniawszy o naszym bożym świecie.
CormaC: I wpadł do redakcji w sobotę, by grać – to już jest poważna sprawa.
Qn`ik: Hut i CormaC zaczynają niebezpiecznie tworzyć w redakcji klikę podobną do WoW-owców...
CormaC: Raz, że to tylko dwuosobowa klika, dwa, że nam to przejdzie, jak skończymy grę, a WoW-owcy zawsze będą po...szurani. :)
Mac Abra: „Wy wszyscy jesteście poszurani!".
Al: Może by tak do jakiegoś heroika, skoro prins znowu leży, a do środy jeszcze daleko?

You Are Empty

Gatunek: FPS
Podobne do: Stalin Subway
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 2,4 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB z SM 2.0
Ocena: 4+
Strona w CDA: 084

Od Qn`ika: A to był taki fajny i frapujący tytuł.., Tymczasem (_!_) z tego wyszła.

Mac Abra: Może raczej gra winna się nazywać 'We're empty', byłoby to bardziej na miejscu. Mówię tu o inwencji twórców...
Smuggler: W meczu Ukraina (Stalker) vs. Rosja (YAE) w klimacie tak 10:1, w grafice – powiedzmy – 5:1, w grywalności 7:0... A szkoda, po cichu liczyłem na coś przynajmniej dobrego...
Hut: Powiem tak – jak na grę za 30 dychy dodałbym jeszcze ze 2 punkty. Żadna rewelacja to nie jest, ale popykać można, tym bardziej że klimat ma OK.
Smuggler: Może na Syberii taki klimat jest OK...
CormaC: Widziałem, jak Qniu grał, i sam potem się nie odważyłem.

prosto w krocze

Savvy?

Filmowa premiera roku za nami. Mam oczywiście na myśli „Piratów z Karaibów: Na krańcu świata". Jako fan dwóch pierwszych części czym prędzej pospieszyłem z żoną do kina i... wróciłem z trochę mieszanymi uczuciami. Zgodnie z zapowiedziami twórców, „Na krańcu świata" różni się znacznie od dwóch poprzednich części. Na pewno zaskakuje zakończenie, człowiek oglądający amerykańskie superprodukcje przyzwyczaił się do happy endów, a tymczasem w „Na krańcu świata" trup ściele się gęsto. „Ginie" jeden z głównych bohaterów (HURRRA!), do lepszego świata przenoszą się sympatyczne postacie drugoplanowe. Interesujący jak na film dla publiczności masowej jest też pomysł z „piekłem" (lub jeśli ktoś woli polską wersję – luk Davy'ego Jonesa), przyznam, że czegoś tak pojechanego dawno nie widziałem w kinie tej klasy. Przypuszczam, że wiele osób będzie miało alergię na ten fragment. Tradycyjnie już dobrze zagrali aktorzy, co jak na przedstawienie z drugorzędną fabułą jest dość dużym wyzwaniem. Jednak tym razem (moim skromnym zdaniem) pierwsze skrzypce zagrał Geoffrey Rush jako kapitan Hector Barbossa, który przebił nawet samego Johnny'ego Deppa, choć jego kapitan (KAPITAN!) Sparrow jest nadal świeży i zaskakujący. Zadziwiająco dobrze wypadł również Keith Richards (dla niezorientowanych, gitarzysta Rolling Stones) w roli Teague Sparrowa, ojca Jacka. Osobna sprawa to efekty, zwłaszcza rozgrywana wśród szalejącego sztormu bitwa morska robi wrażenie, choć także krainy, jakie pokonują bohaterowie w poszukiwaniu Jacka Sparrowa, są wizualnym majstersztykiem.

A co mi się nie do końca podobało? Pewne niedbałości fabularne. Tempo akcji jest rwane, co chwilę ktoś kogoś zdradza, wiele jest niedopowiedzeń. Mniej jest też humoru, który sprawił, że na „Skrzyni Umarlaka" rechotałem jak stary pirat z drewnianą nogą po kwaterce rumu. Nie podoba mi się również przemowa Elizabeth Swann w decydującym momencie – nie wypadła w roli motywatora tak dobrze jak Mel Gibson w „Braveheart".;) No i samo zakończenie... Reasumując – „Na krańcu świata" za pierwszym podejściem nie zauroczył mnie tak jak „Skrzynia umarlaka", może potrzebuję obejrzeć ten film jeszcze kilka razy. Chyba lekkie rozczarowanie, choć na plus twórcom należy zapisać kilka niespodzianek.

PS Nie pisałem o muzyce, bo sensu nie ma. Hans Zimmer jest po prostu najlepszy.
PPS Moja nowa żona twierdzi, że „Na krańcu świata" to najlepsza część. A wydawać by się mogło, że zgadzamy się w każdej kwestii. :)

eld

www.myspace.com/tm888

Konkurs sms!

Odpowiedz na pytanie konkursowe i sprowadź Piratów z Karaibow na swój komputer!

Do wygrania
20 gier
Piraci z Karaibów: Na krańcu świata.

Aby wziąć udział w konkursie, odpowiedz na pytanie:
Jaki podtytuł nosi trzecia część filmu Piraci z Karaibów?
a) Skrzynia umarlaka
b) Na krańcu świata

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.CP.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A lub B) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

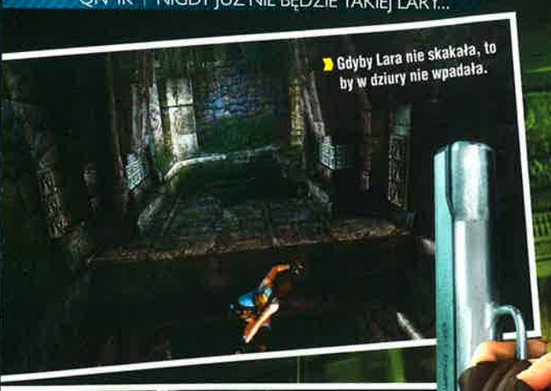
Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 9 lipca 2007 r.

PRODUCENT: CRYSTAL DYNAMICS
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 129,90 ZŁ
WWW.TOMBRAIDER.COM/ANNIVERSARY

WIN 2K/XP/VISTA
PROCESOR: 1,4 GHZ
RAM: 256 MB/512 MB (VISTA)
GRAFIKA: 64 MB, T&L

GATUNEK: AKCJA
MULTIPLAYER: NIE

QN`IK | NIGDY JUŻ NIE BĘDZIE TAKIEJ LARY...


Gdyby Lara nie skakała, to by w dziury nie wpadała.

Spójrz mi w oczy... Powiedziałam – w OCZY!

LARA CROFT TOMB RAIDER ANNIVERSARY

To już prawie 11 lat z Larą. W CD-Action uczciliśmy jubileusz dwa numery temu długim tekstem o jej historii, ale jej twórcy poszli dalej. Aby upamiętnić pierwszego Tomb Raidera, stworzyli nową grę!

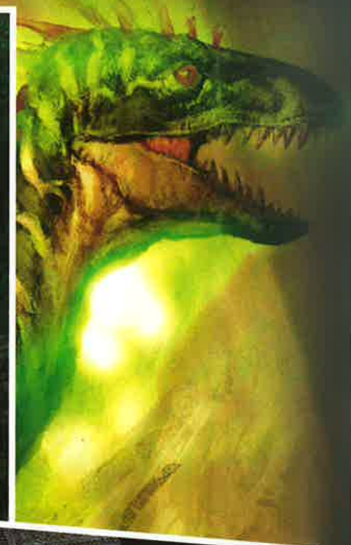
W ten znaczący sposób Crystal Dynamics kończy pewną epokę – rozpoczętą kiedyś przez Toby'ego Garda. To już ostatnia taka Lara Croft, choć nie ostatnia w ogóle. Kolejna część stanowić będzie dla serii rewolucję, powstaje na innym enginie, bazuje na zupełnie nowych pomysłach – ogólnie ma być next-genowa pełną (silikonową?) piersią. Jako że więcej o tej grze jeszcze nie wiadomo, nie wybiegajmy w przyszłość. (I tak pewnie za kilka miesięcy będziemy mieć kolejny Temat Numeru z Larą.) Przeciwnie, wróćmy do zamierzchłych czasów sprzed epoki akceleratorów grafiki...

Dawno, dawno temu...

W 1996 roku pojawiła się gra. W CD-Action recenzował ją Mr Jedi – autor doskonale znany czytelnikom z długim stażem. Ogólnie był zachwycony grafiką, pracą kamery, fascynującymi przygodami i wielką tajemnicą, którą odkrywał wraz z prowadzoną przez siebie bohaterką. Właściwie jedynym zarzutem – a i to niewielkim – było podejście twórców do ochrony przyrody. No bo niby przygoda życia, fascynujące antyczne światy, ale jakoś nie uśmiechało mu się strzelanie do zagrożonych wyginięciem wilków czy niedźwiedzi. Jak to wygląda teraz?

To już ostatnia taka Lara Croft, choć nie ostatnia w ogóle.

Ty, Rex, nie fikaj...



Tygrysy, aligatory, nietoperze, dinozaury (!) itd. są coraz bardziej zagrożone, zwłaszcza wówczas, gdy Lara znajduje się w pobliżu. Przeciwnicy są ci sami, co w podstawowej wersji, a w pewnym momencie pojawia się prawdziwa gwiazda – niezapomniany T-Rex. Jeden z trailerów Rocznicy zresztą już go zapowiadał jako główną atrakcję. Nic dziwnego, bo walka jest rzeczywiście ciekawa. Opowiedzieć? Dobra, opowiem...

Dla ludzi o mocnych nerwach

Biegałem przez dłuższy czas po skalistych wnętrzach, nurkowałem, huśtałem się, przeskakiwałem między platformami, trafiłem do małego przesmyku. Po pokonaniu go moim oczom ukazała się piękna, wielka lokacja – pełna zieleni i zupełnie różna od tego, co widziałem w grze do tej pory. Nieśmiało i radośnie zrobiłem kilka kroków, po czym zaatakowała mnie cała zgraja... dinozaurów! Prawdopodobnie ostatnie żyjące egzemplarze wymarłego przed wieloma milionami lat gatunku gadów! Cóż – magazynki o mało mi się nie przegrzały, ale od teraz, jeśli na lekcji geografii czy innej historii usłyszysz pytanie: *„kiedy i jak wyginęły dinozaury?"*, śmiało możesz odpowiedzieć: *„w maju 2007 roku wystrzelał je do nogi Qn`ik"*.

Podłoga odlazła od chodniczka...

Wbrew różnym pogłoskom, które pojawiały się w ciągu ostatnich miesięcy, Tomb Raider: Anniversary nie jest remakiem.

Gdzieniegdzie musiałem wystrzelać jakąś niezbyt inteligentną sforę wilków, kilka nietoperzy, ze trzy wyjątkowo agresywne niedźwiadki. W gruncie rzeczy – nic dziwnego, ot, typowa wycieczka po górach z dwiema berettami w kaburach (że tak ładnie zarymuję). W pewnym momencie jednak Dość jednak dygresji, wróćmy do fascynującej i mrożącej krew w żyłach opowieści. Po pokonaniu pierwszej fali prehistorycznych zwierzaków i zużyciu 2/3 posiadanych apteczek pojawiła się kolejna fala – tym razem już nieporównywalnie bardziej liczna. Słowem: śmierć zajrzała mi w oczy. Ratunek przyszedł z dość nieoczekiwanej strony – cała zgraja małych i upierdliwych gadów szybko została zabita lub przegoniona. Przez gigantycznego krwiożerczego T-Rexa, który, jak się okazało, ocenił ciało Lary jako bardzo apetyczne. Oczywiście ogół graczy na pewno się z tym zgodzi, ale wszystkich muszę zawieść. Tak samo jak każdy przeciętny człowiek siedzący przed monitorem, tak i T-Rex nie miał sposobności do konsumpcji bohaterki. Walka była bardzo długa, polegała głównie na drażnieniu bestii i uskakiwaniu w odpowiednich momentach. Nie obeszło się bez zużycia ostatnich apteczek, zdarzyło mi się też oberwać ogonem – ogólnie jednak Lara wyszła z pojedynku cała i w miarę zdrowa, jedynie z seksownymi śladami błota tu i ówdzie...

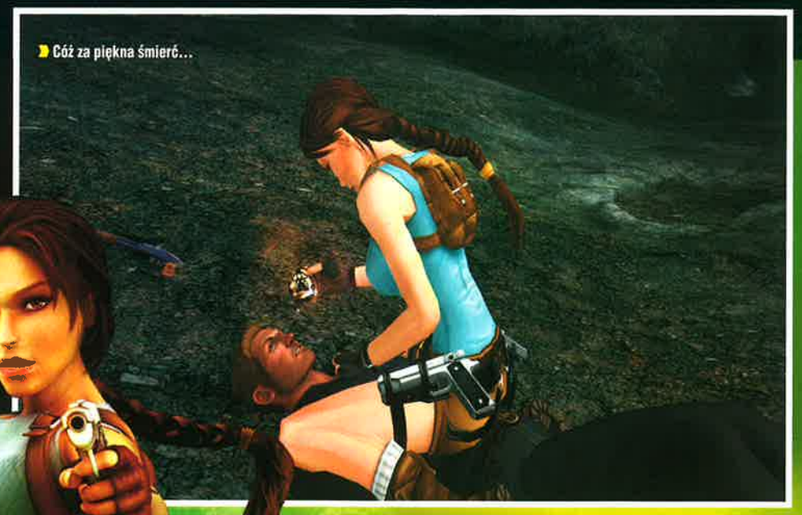
Polska Lara

Cenega wyda grę w dwóch wersjach: normalnej i kolekcjonerskiej. W obu przypadkach będzie zlokalizowana kinowo. W podstawowej edycji (dość drogiej, bo kosztującej aż 130 złotych) znajdziemy tylko grę i instrukcję, zaś w tej bardziej rozbudowanej dodatkowo dwie płyty zawierające filmy dokumentalne o historii Lary i powstawaniu gry oraz soundtrack. Cena edycji kolekcjonerskiej jest na razie nieznana.

A ludzie mówią, że Lara ma duży biust...

Biegaj i skacz

Pojedynek był dynamiczny i efektowny, jednak to dość nietypowy fragment dla tej gry. Zdecydowaną większość czasu spędzisz nie na strzelaniu i unikach, a na przedosta-


Cóż za piękna śmierć...

Kącik twórczości ;-)

Mój artykuł o Larze z numeru specjalnego odkrył u niektórych czytelników pokłady inwencji twórczej. Oto drobny przykład:

Spójrzcie jak schodzi ze skalnej półki bit po bicie podziwiajcie jej „soft" zera, jedynki, miejscami czwórki oto przed państwem sama Lara Croft ;)

szumi.li

Połączenie fragmentów wymagających logicznego myślenia z szalonymi akrobacjami rodem z Prince of Persia.

waniu się na kolejne półki skalne, głazy itp. Przeciwników jest w sumie niewielu i nie stanowią większego wyzwania dla kogoś, kto wychował się na trójwymiarowych platformówkach czy FPS-ach. TR: Anniversary stworzona została z myślą o ludziach, którzy przede wszystkim lubią zagadki logiczne i nie stronią od omijania pułapek i wykonywania powietrznych akrobacji, które jednak nie wymagają szczególnie małpiej zręczności. (Przynajmniej z tej strony monitora – sama Lara, jeśli spojrzeć na jej poczynania, należy do jakiegoś nadgatunku ludzkiego.)

TR:A bazuje oczywiście na silniku i rozwiązaniach wydanej w zeszłym roku Legendy, nie ma się co spodziewać jakichkolwiek nowatorskich rozwiązań. Wszystkie ruchy, którymi Lara zachwycała nas wcześniej, są możliwe do zaobserwowania również teraz. Doszły zresztą nowe – m.in. bieganie po ścianie (z jednoczesnym trzymaniem liny) czy stanie na słupach. Brzmi to trochę dziwnie, ale jest niezbędne do przejścia wielu fragmentów gry. O jakichkolwiek innych pomysłach na rozgrywkę jednak mowy tu już nie ma – to młoda, odświeżona przez Crystal Dynamics Lara, ponownie przeżywająca przygody sprzed ponad 10 lat. No, prawie...

Powtórka z rozgrywki

Wbrew różnym pogłoskom, które pojawiały się w ciągu ostatnich miesięcy, Tomb Raider: Anniversary nie jest remakiem. **Poziomy, choć częściowo w pewien sposób nawiązujące do kultowej części pierwszej, są zbudowane zupełnie inaczej.** To po prostu łamigłówki polegające głównie na tym, by wpaść na pomysł, jak dostać się w określone miejsce. Później wystarczy już tylko kilka-kilkanaście skoków – i już jesteś u celu, możesz rozglądać się dalej.

Sama konstrukcja poziomów już jednak miejscami zawodzi. Niezbyt udanym pomysłem jest system checkpointów przypisanych do konkretnych miejsc. Weźmy taką sytuację: idziesz sobie doliną i natrafiasz na punkt kontrolny. Fajnie – jeśli zginiesz, wrócisz do tego miejsca. Wspinasz się więc po półkach skalnych, przeskakujesz nad przepaściami, by w końcu po kilku minutach znaleźć się na szczycie. Tam: checkpoint. I wszystko byłoby dobrze, gdyby nie to, że w niektórych momentach możesz np. popełnić błąd i spaść z góry, na którą się tak długo wspinałeś. Co się dzieje wówczas? Jeśli giniesz, nie ma sprawy – po prostu wracasz do ostatniego punktu kontrolnego. Jeśli jednak nieszczęśliwym (!) zbiegiem okoliczności przeżyjesz (bo np. wpadniesz do wody), niechybnie trafisz z powrotem na ten dolny checkpoint – a cała zabawa ze wspinaczką zacznie się na nowo.

Takie sytuacje nie są może częste, ale potrafią trochę krwi napsuć. Innym, znacznie mniejszym **problemem jest AI wrogów.** Jak już pisałem, ich liczba jest stosunkowo niewielka, więc szybko grający człowiek mógłby tego nawet nie zauważyć, ale nagminnie zdarzają się sytuacje, w których zwierzęta nie atakują, a biegną „w ścianę". Np. niedźwiedzie, stosunkowo trudni przeciwnicy, są zupełnie bezradne, gdy Lara wejdzie choćby na półmetrowy schodek. Misie nie potrafią stanąć na dwóch łapach i „przywitać" się z bohaterką, tylko czekają, aż panna Croft opróżni na nich cały magazynek.

Czasem chciałbym być sznurem.

Oto miś. Miś jest bardzo głupi dziś.

Skacz jak Adam...

Jeśli już mowa o niedociągnięciach, muszę przyczepić się do... animacji. To o tyle dziwne, że Tomb Raider od zawsze słynął z rewelacyjnych, płynnych i bardzo pomysłowych ruchów wykonywanych przez Larę. Jedyne, co mogło budzić dyskomfort, to jej nieprawdopodobne umiejętności. Oczywiście pod względem tężyzny fizycznej bohaterka to wciąż dobitny dowód na to, że człowiek to taka dużo lepsza małpa, ale Crystal Dynamics postanowiło urealnić nieco jej skoki. Wciąż możliwe do wykonania są wspaniałe salta w powietrzu, jednak tylko z wyciągniętą bronią. **Gdy Lara biega z luźnymi rękami, jej skok wzwyż wygląda bardzo nienaturalnie.** Sprawia wręcz wrażenie, że bohaterka uderza się w pewnym momencie w głowę. Ta animacja wygląda, jakby została po prostu sztucznie w pewnym momencie ucięta, by nie dało się podskakiwać na dwa metry.

...lub jak Książę

Dość już jednak narzekań, by nie zepsuły ogólnie bardzo dobrego wizerunku gry. Tomb Raider w dzisiejszej formie pewnie nawet nie śnił się Core Design – firmie, która zapoczątkowała tę serię. To połączenie wszystkich najlepszych fragmentów wymagających logicznego myślenia z szalonymi akrobacjami rodem z Prince of Persia. Efekt tworzy mieszankę niezmiernie strawną i przyjemną.

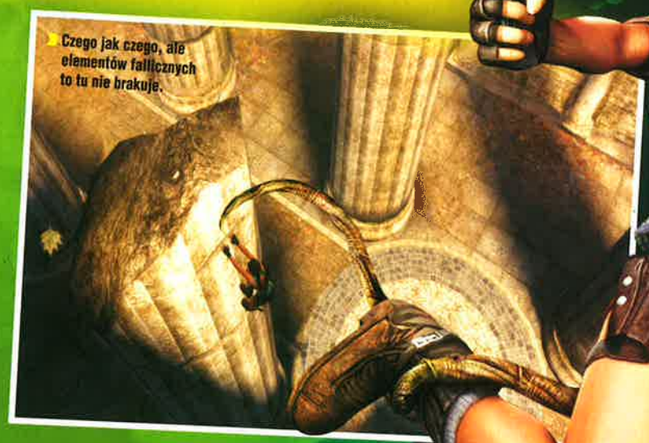
Prawie jak Legenda

W Gamewalkerze w polu „podobne do" wpisałem oczywiście Tomb Raider: Legend. W stosunku do tej gry jednak pojawiły się dwie znaczące różnice – jedna zdecydowanie na plus, druga trochę na minus. Zacznijmy od pozytywu: **nie ma obaw, że skończysz najnowsze przygody Lary w jedno popołudnie**. Poziomy są zdecydowanie bardziej rozległe i skomplikowane, powinny sprawić, że przynajmniej na kilka dni zechcesz odwołać wszelkie spotkania, szkołę, studia czy pracę. Zwłaszcza że gra oferuje, jak zwykle zresztą, dodatkowe bonusy dla kogoś, kto szuka ukrytych miejsc, co zawsze zajmuje trochę czasu.

Druga różnica jest już bardziej kontrowersyjna. **Rocznica z pewnych oczywistych względów jest trochę oldskulowa**, co przejawia się przede wszystkim w dwóch elementach. Pierwszy to zorientowanie rozgrywki na skakanie i omijanie przeszkód, a nie na walkę. Tak jak w Legendzie mieliśmy dużo intensywnych i dynamicznych strzelanin, tak tutaj akcja toczy się znacznie wolniej i spokojniej, co dla starych fanów na pewno jest rzeczą pozytywną.

Niepocieszony Gucci

Bardziej szkoda mi za to... strojów bohaterki. W Legendzie Lara co poziom zachwycała nas nową kreacją, zaś jej długa suknia wieczorowa i etap w tokijskim wieżowcu przeszły już do historii gier. Panna Croft oczywiście wciąż jest piękna i bardzo powabna, jednak nie można powiedzieć, by specjalnie dbała o ubiór. W każdej misji występuje w dokładnie tych samych króciutkich spodenkach i podkoszulku – dokładnie tak jak w pierwszej części. Należy to chyba traktować jako ukłon twórców w stronę gry z 1996 roku. Nie widzę bowiem innego powodu, by kazać Larze biegać w takim stroju nawet po mrozie. (Przy okazji pragnę zwrócić uwagę na dość istotną kwestię higieny. Jeśli Lara codziennie chodzi w tak samo wyglądających rzeczach, możliwości są dwie. Albo to jeden komplet, którego nigdy nie pierze, co byłoby wstrętne i niehigieniczne, albo w szafie ma setki takich samych spodenek i podkoszulków, co raczej nie jest wyposażeniem garderoby godnym symbolu kobiecości.)

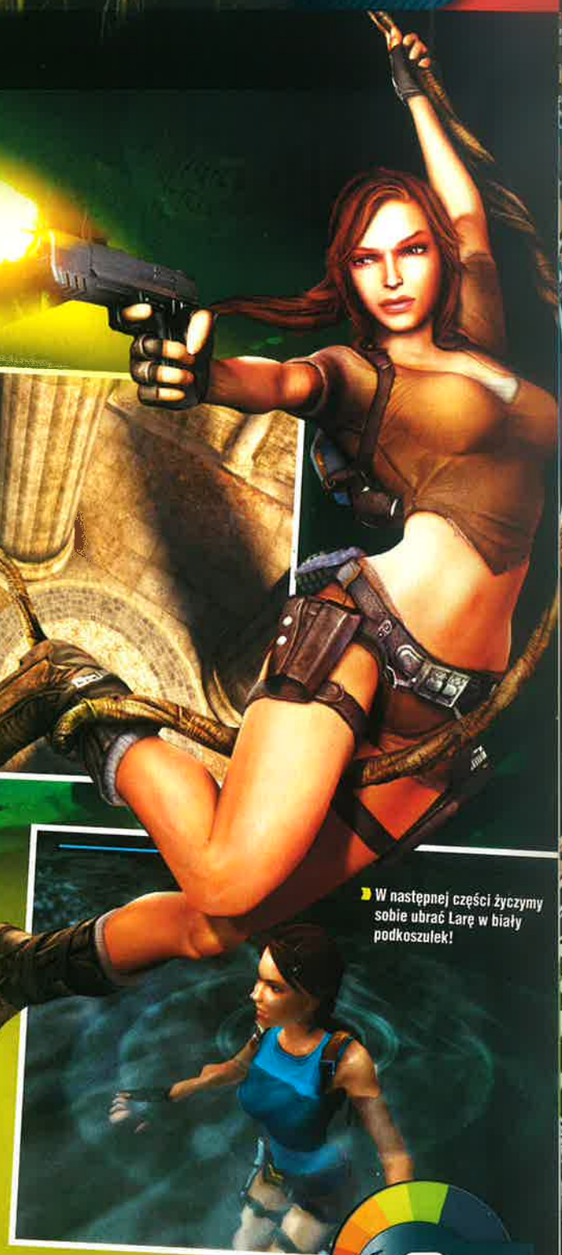

Czego jak czego, ale elementów falicznych to tu nie brakuje.

Krągłości jak zwykle

Powoli zbliżam się już do końca, jeszcze więc kilka słów o grafice. Tak naprawdę w zupełności wystarczyłyby trzy słowa i jeden akronim: taka jak w TR:L, jednak dla ludzi, którzy w poprzednią część przygód bohaterki nie mieli okazji pograć, warto powiedzieć nieco więcej. **Lara wciąż wygląda trochę nierealistycznie** – jej biust jest, klasycznie, nieco za duży, zaś rysy twarzy takie, że nikt nie powinien mieć wątpliwości, iż ma do czynienia z animacją komputerową. Otoczenie prezentuje się ładnie. Choć oczywiście Crysis to nie jest, niektóre widoki zapierają dech w piersiach, dodano też nowe efekty (jak na przykład rozmazanie ekranu przy szybkich ruchach kamery).

Tomb Raider: Anniversary to tytuł, którego nie może ominąć nie tylko żaden fan Lary Croft, ale właściwie żaden gracz. To stwierdzenie dość kontrowersyjne, zwłaszcza w kontekście nie aż tak wysokiej oceny, ale będę go bronił. Studio Crystal Dynamics zrobiło grę – hołd, która jednocześnie naprawdę potrafi bawić i pozwala na bardzo miły powrót do przeszłości (i zabicie T-Rexa!). Skąd więc tak „niska" ocena? Cóż, nie da się ukryć, że Tomb Raider: Legend był tytułem mimo wszystko bardziej uniwersalnym. Choć dało się go ukończyć w 5 godzin, był to czas zdecydowanie bardziej obfitujący w silne wrażenia niż w przypadku Rocznicy.

Cokolwiek by jednak nie mówić – warto zagrać. I już wypatrywać wieści o kolejnej części – nie wiem, czemu, ale jakoś mam głębokie i na razie nieuzasadnione przeświadczenie, że wytyczy ona nowe ścieżki dla całej branży... **[CRA]**


W następnej części życzymy sobie ubrać Larę w biały podkoszulek!

OCENA **8**

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 8
AUDIO 7

PODSUMOWANIE

- ⊕ dostarcza rozrywkę na dłużej niż jedno popołudnie
- ⊕ zgrabne połączenie zagadek i elementów zręcznościowych
- ⊕ to już ostatnie spotkanie ze „starą" Larą – warto je przeżyć
- ⊖ budowa niektórych etapów
- ⊖ w spodenkach na mrozie?!

PRODUCENT: 7 STUDIOS
DYSTRYBUTOR: LEM
WWW.SHREKTHETHIRDGAME.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 800 MHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA: 64 MB, SM 1.3

GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIOWA
MULTIPLAYER: TAK

QN`IK | KKK = KOLEJNA KLASYCZNA KINÓWKA

DREAMWORKS SHREK THE THIRD

Film „Shrek" rozkochał mnie w sobie od pierwszego wrażenia, a raczej pierwszej sceny. Siedzący w wygódce ogr, robiący właściwy użytek z ckliwej bajki – to było piękne zerwanie z disneyowskimi konwenansami, prawdziwy manifest nonkonformizmu kontestujący dotychczasowe wzorce animacji. ***[Tu powinno pojawić się donośne i zadowolone beknięcie bohatera tej opowieści.]***

Można by używać jeszcze wielu innych mądrych i wzniosłych słów, jednak nijak nie oddadzą one fenomenu popkulturowego, jakim jest postać sympatycznego zielonego potwora. Niestety – film nie doczekał się godnej pierwowzoru egranizacji. Choć sam w sobie „Shrek" jest antytezą produkcji rodem z Disneya, już oparte na nim gry prawie niczym nie różniły się od masówek typu Opowieści z Narnii czy innych Sezonów na Misia. Najnowsza część przygód tego stanu rzeczy niestety nie zmienia.

Nie oznacza to jednak, że nie widać w niej cech indywidualnych, które na pewno zauroczą największych fanów filmu, a i u tych mniejszych entuzjastów na pewno wzbudzą niejednokrotnie uśmiech. Nic dziwnego – w końcu komputerowy **SHReK the THiRD bazuje na bardzo dobrej licencji i może korzystać z fabuły oraz części żartów z wielkiego ekranu.** I choć w gruncie rzeczy jest tylko lekką i nic niewnoszącą do gatunku zręcznościówką, dzięki kilku zabiegom w bardzo dobry sposób trzyma odpowiedni klimat.

Postmodernistyczna bajka

Ten budowany jest przede wszystkim przez filmowe wstawki między etapami. Są one zrealizowane w pomysłowym i zabawnym stylu – to animacje, które udają, że są teatrzykiem z kukiełkami – w dodatku całkiem płaskimi. Efekt jest komiczny i mimo całej umowności graficznej znakomicie i profesjonalnie zrealizowany. Powiedziałbym nawet, że taka metoda przekazywania fabuły jest nawet lepsza niż wycinanie rzeczywistych fragmentów z filmu. Choćby dlatego, że ta druga opcja siłą rzeczy konfrontowałaby grafikę w „Shreku" z tą w grze. A to porównanie w rodzaju tych między dynamem a reaktorem atomowym.

Jak przystało na trójwymiarową platformówkę opartą na fabule filmu, **cała gra składa się z krótkich, stuprocentowo liniowych fragmentów**. Biegasz od lokacji do lokacji, tłuczesz wrogów, przełączasz dźwignie, które otwierają drzwi itp. Do tego jeszcze dochodzi pokonanie co jakiś czas bossa czy rozegranie krótkiej minigry, jak np. niszczenie katapultą wieżyczek zamku. I właściwie w dwóch ostatnich zdaniach opisałem wszystko to, co tutaj najważniejsze. SHReK the THiRD, jak widać, nie oferuje ani jednego nowatorskiego rozwiązania, ale i tak, prawdę mówiąc, nikt chyba na serio nie oczekiwał po tej grze odkrycia koła. A kilka rzęczy w niej i tak sprawi, że fani zielonego ogra ani chwili się nie zastanowią przed wysupłaniem odpowiedniej kwoty na zakup.

Ad rem

Przede wszystkim gra oparta jest na fabule filmu, który miał już swoją premierę w Stanach, ale w Polsce będziemy musieli nań jeszcze trochę poczekać (do 29 czerwca). Jeśli jesteś niecierpliwy, możesz rozpocząć zabawę już teraz, gdyż wiele nie zostanie ci zdradzone. Oczywiście gra prezentuje po kolei wszystkie wydarzenia z filmu (wzbogacając je o masę mniej lub bardziej bezsensownych walk, których na wielkim ekranie nie ujrzysz), ale robi to tak po łebkach, że niektóre elementy i tak zrozumiesz dopiero po wizycie w kinie.

Podczas rozgrywki wcielisz się w prawie wszystkie ważniejsze postacie. Poza Shrekiem sporo pobiegasz też jako Kot w butach, dasz poznać przeciwnikom smak tylnych podków Osła czy powirujesz z zawrotną prędkością jako Artie – kuzyn Fiony, nowa postać w filmie. Do tego zacnego grona dojdą jeszcze dwie damy: Fiona oraz (tadaaam!) Śpiąca Królewna. Ta ostatnia na szczęście podczas gry nie ma takiego problemu jak w trakcie scenek przerywnikowych, kiedy to bezwiednie zasypia co kilka sekund.

Czaisz te kocie ruchy?

Bardzo miłe jest za to to, że zmiana postaci nie ogranicza się tylko do wyglądu. Poszczególni bohaterowie charakteryzują się innymi cechami. Shrek jest wielki, silny i powolny, za to już Osioł i Kot w butach to demony prędkości. Ten drugi potrafi bardzo sprawnie władać szabelką (śmiem twierdzić, że walczy się nim łatwiej niż ogrem!) i bardzo wysoko skakać, zaś np. Śpiąca Królewna może zrobić ze swojej kiecki spadochron. W przeciwieństwie do innych tego typu gier przez zdecydowaną większość czasu jesteś sam – a jeśli nawet jakaś inna postać znajduje się w polu widzenia i tak nie wspomaga cię w żaden sposób, zapomnij więc o możliwości grania we dwóch w trybie co-op.

Choć komputerowy Shrek nie kipi humorem tak jak pierwowzór, natrafisz w grze na kilka całkiem udanych żartów. Pomijając już przekomarzania się głównych postaci, których oczywiście jak zwykle jest pełno, gdzieniegdzie pojawiają się też innego typu zabawne sytuacje. Mnie najbardziej spodobał się jeden mile autoironiczny fragment. W pewnym momencie natrafiłem na zamknięte drzwi, przed którymi były trzy przyciski – trzeba było na nie naskoczyć tak, by na wszystkich był ten sam wizerunek. Ogłędnie mówiąc, nie było to nazbyt skomplikowane (zadanie w sam raz dla rozgarniętego dwulatka), jak zresztą wszelkie inne wyzwania stawiane przed graczem w SHReKu. Z rozbawieniem przyjąłem więc komentarz jednej z postaci, która okazała wielkie zdziwienie, jak udało mi się rozwikłać tak skomplikowaną zagadkę, nad którą do tej pory już wielu się głowiło.

Chillout albo bonusy

Bieganie i skakanie jest w grze zupełnie bezstresowe, **pojedynki z przeciwnikami nie stanowią żadnego problemu, zwłaszcza że nie trzeba się wcale w nie wdawać** – jeśli wolisz, po prostu możesz przez większość czasu uciekać. Nie opłaca się to jednak, gdyż `stracisz wówczas dużo monet i innych znajdziek, dzięki którym później możesz kupować bonusy w głównym menu. Tam znajdziesz między innymi takie rarytasy jak poziom trudności Księcia z Bajki (charakteryzujący się tym, że gra staje się jeszcze łatwiejsza) czy kostium smoka dla Osła.

Gdzie dwóch się bije...

Skoro już jestem przy menu głównym – **obok rozgrywki dla pojedynczego gracza znaleźć tam można również opcję multiplayer.** Są to dwie proste minigry, w których możesz zmierzyć się z kimś siedzącym obok. Nie jest to może pełnoprawny tryb wieloosobowy, ale i tak zapewnia solidną porcję przyjemnej zabawy – za to dla twórców duży plus.

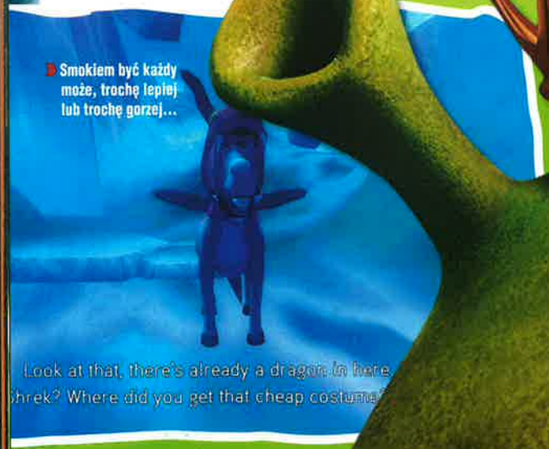
A za co należałyby się połajanki? W sumie SHReK the THiRD ma niewiele jakichś istotnych wad, większym problemem gry jest raczej brak znaczących zalet. Niedoskonałe jest na pewno sterowanie. Jako że gra jest multiplatformowa, została zaprojektowana przede wszystkim na pady. Problem polega na tym, że w menu można ustalić sterowanie klawiaturą (nawet dla dwóch graczy), ale innego kontrolera brak. Na szczęście dało się grać padem Logitecha, jednak już dowiedzieć się, jaka funkcja jest pod którym przyciskiem, musiałem osobiście. Sam bym może zmienił nieco obłożenie, ale po kilkunastu minutach gry przywykłem i już nie narzekałem.

Technicznie nie jest źle, ale porywających efektów tu nie uświadczysz. Dużym plusem jest to, że SHReK ruszy niemal na każdym kompie, a na tych lepszych hulać będzie w rozdzielczości 1600 x 1200 bez żadnego zająknięcia. Graficznie jednak jest trochę dziwnie, gdyż gra lepiej prezentuje się na screenach niż w akcji. Nie oszukujmy się – trójwymiarowe platformówki nie muszą mieć superszczegółowych postaci i realistycznych animacji ruchów warg itp. **Ma być kolorowo, szybko i przyjemnie – tak, by gra mogła przyciągnąć przed ekran całą rodzinę.** Tak też jest w tym przypadku.

Nadzieje na Stuhra

Choć nie jest to żadne arcydzieło, zagrać można bez krzywienia się – tym bardziej że **polska wersja, dystrybuowana przez LEM, zapowiada się na znacznie lepszą od oryginalnej.** Wszystko dlatego, że u nas głosy pod postacie podłożą aktorzy znani z kina (w angielskiej wersji tak fajnie już nie było). Za Jerzego Stuhra w roli Osła na pewno chętnie podwyższę ocenę o co najmniej jedno oczko. To już jednak dopiero przy okazji recenzji lokalizacji – teraz niech stanie na solidnej i rzetelnej szóstce z plusem. **[CDA]**

Shrek the THiRD ma bardzo niewiele jakichś istotnych wad, większym problemem gry jest raczej brak znaczących zalet.



Smokiem być każdy może, trochę lepiej lub trochę gorzej...

Ogry są jak cebule, a nie transwestyci, Shrek!

Z tego spotkania love story raczej nie wyniknie...

Wierzę, że odważnik „wywierze" wpływ na wieżę.

Shrek 4

Nikt pewnie nie wątpił, że kolejna część już jest tworzona, ale mimo to dobrze ten fakt oficjalnie potwierdzić. Na kolejne spotkanie z wielkim ogrem niestety znów będziemy musieli poczekać aż 3 lata, premiera zapowiedziana jest bowiem na 2010 rok. Wiadomo też, że w angielskiej wersji swoich głosów użyczą ci sami, znani z poprzednich części aktorzy – Cameron Diaz, Mike Myers, Eddie Murphy i Antonio Banderas. Póki co reakcje na wieść o kolejnej części nie zawsze są jednak entuzjastyczne. Cytując nagłówki z forum największej strony filmowej na świecie (imdb.com): „10 Shreków?", „Już wystarczy!!!", „Shrek vs. Predator". Cóż – my aż tak złośliwi i sceptyczni nie jesteśmy – Shreku, przybywaj!

OCENA 6+

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 6
AUDIO 7

PODSUMOWANIE

- animowane przerywniki między etapami
- różnice między postaciami
- minigry w multi
- wersja PL zapowiada się smakowicie

- grafika nie zachwyca
- do przejścia w 4 godziny spokojnego grania

PRODUCENT: BEENOX
DYSTRYBUTOR: LEM
CENA: 79,90 ZŁ
WWW.SP3THEGAME.COM

WIN 2K/ME/XP
PROCESOR: 2,8 GHZ
RAM: 1 GB
GRAFIKA: 256 MB, SM 3.0

GATUNEK: AKCJA
MULTIPLAYER: NIE

HUT SĘDZIMIR | W PAJĘCZEJ SIECI

SPIDER-MAN 3
THE GAME

Gra Spider-Man 3 trafia na rynek niemal równocześnie z kinową premierą filmu o tym samym tytule i podejrzenie, że obie produkcje są ze sobą powiązane, nasuwa się automatycznie. I choć koniec końców scenariusze obu mocno się różnią, zarówno gra, jak i film mają wiele wspólnego. Łącznie z tym, co najważniejsze – są co najwyżej przeciętne.

Nie, Spider, nie rób tego. Nie jesteś gorszy od Batmana!

Wysoko zaszedłeś...

Tu będzie się działo GTA 4...

Odczucia, jakie towarzyszyły mi podczas gry w Spider-Mana 3 (tu uwaga – trójka w tytule stanowi nawiązanie do filmu i **wbrew pozorom nie jest to wcale trzecia część przygód Człowieka Pająka wydana na PC!**), były zasadniczo podobne do wrażeń, jakie wzbudziła we mnie wizyta w kinie.

A jakże, wybrałem się, by porównać pierwowzór z wielkiego ekranu z jego interaktywnym odpowiednikiem. Przed filmem włączono reklamówki, jak zwykle wymierzone w target – a więc po trosze zapowiadające również rodzaj spektaklu, który miał się rozpocząć po wyświetleniu czołówki Marvela. (Wiadomo, nikt przed bajką dla dzieci nie puści trailera „Gorących Kotek z Miami XXIII".)

Obejrzałem więc zapowiedź nadchodzącej drugiej części „Fantastycznej Czwórki" (ze złym Silver Surferem, łał!), wyrenderowanych w dużej mierze na komputerach „Transformers" w reżyserii Michaela Baya i pełnometrażowego filmu o Simpsonach. Co od razu sugerowało, dla kogo (więc i o czym) będzie nasz Pająkoludź.

I rzeczywiście pokazany po reklamówkach film pasował do trailerów – traktował o komiksowym bohaterze (tak jak „Fantastyczna Czwórka"), próbował przenieść świat narysowany do prawdziwej, mniej kolorowej rzeczywistości (jak „Transformers") i było w nim trochę humoru (jak w „The Simpsons"). Podobnie jak gra.

Wszyscy znają Spider-Mana

Spider-Man to postać wywodząca się z komiksów – nieśmiały słabeusz Peter Parker ukąszony przez radioaktywnego pająka zyskuje niezwykłe moce i zamienia się w Człowieka Pająka, który strzeże Nowego Jorku przed zwykłymi bandytami i superzbirami. W trzeciej części filmu nikt nie zajmuje się już tłumaczeniem tej historii od początku, również w grze twórcy zakładają – pewnie słusznie – że wszystkim wiadomo, kim i po co będziemy kierować. **Zabawa zaczyna się więc od razu w środku akcji** – Spider-Man walczy z jakimiś osiłkami w płonącym budynku. Ta sekwencja pełni również rolę samouczka i mówiąc szczerze – podobnie jak filmowe reklamówki – wystarczy ją przejść, by wiedzieć już, o co w tym wszystkim chodzi.

O co? O tym zaraz, najpierw drobna uwaga i kolejne podobieństwo do filmu. W tutorialu rolę narratora pełni Bruce Campbell, ulubiony aktor reżysera Sama Raimiego, często pojawiający się w jego filmach. W przypadku Spider-Mana 3 zarówno w filmie (francuski kelner), jak i w grze (narrator) jego występ to najśmieszniejszy element obu produkcji. **Użycie głosów aktorów znanych z kina to zresztą jeden z atutów gry** – szczególnie że trudno byłoby znaleźć aktora, który byłby w stanie podrobić lalusiowaty głos Tobey'a Maguire'a, dobrze więc, że Człowiek Pająk mówi głosem oryginału.

Niko Bellic tego nie potrafi

Sama gra – podobnie jak The Ultimate Spider-Man, ostatni (zresztą dużo lepszy) tytuł z Pajączkiem na PC – bazuje na serii Grand Theft Auto. Spider-Man ma swobodę – i to jaką! – przemieszczania się po Nowym Jorku, a w pewnych (wyraźnie zaznaczonych na mapie) punktach może aktywować misje powiązane z głównym lub którymś z pobocznych wątków fabularnych. Czasami, ale bardzo rzadko, trafiają się też zdarzenia losowe (np. bandyci napadają staruszkę, go get'em, Tiger!), jednak grając zwykle je ignorowałem lub nawet ich nie zauważałem.

To też pewnie kwestia tego, że Spider-Man przemieszcza się po mieście przede wszystkim szybując na wystrzeliwanych z przegubów pajęczynach, wysoko nad poziomem chodnika, a to frajda na tyle duża (największa w grze), że naprawdę nie chce się zawracać sobie głowy jakimiś drobiazgami. To fruwanie nad NYC było zresztą zawsze największym plusem gier z Pajączkiem – tych lepszych, czyli The Ultimate Spider-Man (znane PC-towcom) i Spider-Man 2 (ale w wersji z konsol). **„Model lotu" sprawia wrażenie realistycznego, podstawowe akrobacje są efektowne**, a w trakcie gry zdoby-

ANIME GATE

INTERIA.PL | BEKA | merlin.pl | FILMWEB | Kazimierska | VISION

Szybko, zabierzmy jej portfel i zegarek!

Ech, ci fani sportów ekstremalnych...

wa się upgrade'y, dzięki którym pomiędzy wieżowcami wyczyniać można prawdziwe cuda. Niko Bellic, ten facio z GTA IV, na pewno nie będzie tak potrafił...

Zróżnicowany chaos

GTA przywołuję zresztą nie przez przypadek – i to z pełną świadomością konsekwencji, bo mieliśmy już o tym rozmowę między panem, wójtem i plebanem, czyli mną, Cormakiem i Qn`ikiem (kolejność przypadkowa) i obaj panowie zapowiedzieli, że nie będą ze mną grali w PES-a, jeśli chociaż wspomnę o nowym Grand Theft Auto w tym tekście...

Ale co poradzę na to, że obie gry jakoś mi się ze sobą kojarzą. Spider-Man 3 daje pewną swobodę rozgrywki; ma grafikę opracowaną na potrzeby konsol nowej generacji – nie rysunkową, a poważną – utrzymaną w tonacji brązowo-sepiowo-piaskowej; i dzieje się w Nowym Jorku – naprawdę można by tu złapać kilka screenów, które dałoby się wykorzystać w zapowiedzi nowego GTA. Powaga!

Jestem jednak pewien, że Rockstar postara się bardziej, jeśli chodzi o scenariusz i misje, bo te w najnowszej grze o Pajączku nie są najlepsze. Kolejne zadania – szczególnie te późniejsze – podzielone są zwykle na pomniejsze etapy i bywa, że różnią się stylem rozgrywki. Zwykle są to bijatyki z kilkoma-kilkunastoma przeciwnikami, ale czasem trzeba też rozbroić bombę (ma to kształt sekwencji banalnych łamigłówek), pstryknąć kilka fotek (punktowana liczbą ciekawych obiektów w kadrze minigierka „pożyczona" z najlepszej gry o zombi, Dead Rising z Xbox 360) czy uciec z wojskowego kompleksu (interaktywna animacja, w której trzeba z refleksem wciskać odpowiednie klawisze, jak w Resident Evilu 4 lub... Dragon's Lair).

Zasadniczo twórcy starali się, by rozgrywka nie nużyła, ale efekt jest trochę inny od zamierzonego – poszczególne sekwencje sprawiają wrażenie niezależnych od siebie. Dodatkowo wiele misji składa się także na większą całość (np. walka z gangiem Arszenikowych Dziewczyn, która w całości obejmuje trzy misje), ale gra dość dziwnie wydziela dostęp do kolejnych zadań i może się zdarzyć, że po wykonaniu dwóch misji z jednej całości nie ma opcji aktywowania ostatniej. Trzeba więc skakać między wątkami, a to potęguje wrażenie chaosu. Szkoda, bo **scenariusz gry jest dużo ciekawszy od filmowego** (oba są jednak pozbawione logiki i porządku), wykorzystuje z niego tylko kilka momentów traktując je jako punkty kluczowe fabuły, a dodaje wiele innych wątków, np. misje inspektora Dewolfe albo związane z komiksowymi superzbirami, których w filmie nie ma (pojawia się m.in. Rhino, Lizard itd.)

Padem w zbira

Ponieważ większą część czasu spędza się na lataniu i bijatykach, warto wspomnieć o systemie walki, który jest mocno rozbudowany, mimo że bazuje tylko na trzech klawiszach – dwóch rodzajach ciosu i sieci. Początkowo Spider-Man nie potrafi zbyt wiele, ale zwykle po zakończeniu misji odkrywają się nowe kombinacje, które byłyby bardzo przydatne w walce, gdyby nie to, że bijatyki są tu tak szybkie, iż zwykle nie ma czasu o wyrafinowanych technikach pamiętać.

Fajnym dodatkiem do systemu walki jest pajęczy zmysł – wystarczy przycisnąć odpowiedzialny za niego przycisk (na padzie Logitecha jest to piątka), a wtedy na kilka sekund akcja zwalnia, Pajączek automatycznie unika większości ciosów, a nawet może wyprowadzić kontruderzenie, które z kolei jest nie do zablokowania przez przeciwnika. Ta opcja sprawia, że Spidey rzeczywiście zyskuje przewagę nad wrogami, staje się autentycznym superbohaterem. Na szczęście jest to ograniczone czasowo, bo inaczej gra byłaby zwyczajnie zbyt prosta. Instynkt (ale już aktywowany innym przyciskiem) wskazuje też ciekawe obiekty w okolicy, co bardzo się przydaje, bo wprowadzenia misji nie zawsze dokładnie wyjaśniają, co trzeba zrobić.

Wspomniałem o padzie nie przez przypadek – gra, jak większość tych z konsolowym rodowodem, wymaga takiego sprzętu, by zabawa była komfortowa. Kombinacja klawiatura+mysz jest oczywiście obsługiwana, programiści postarali się nawet, by jak najbardziej ułatwić grę w ten sposób, ale **specyfika ruchów Spider-Mana (szczególnie w locie) wymaga „grzybków" do komfortowego grania**, tym bardziej że kilka misji „fruwanych" ma dość ciasne limity czasowe i bez pada miałbym poważne problemy...

Nie ma miodu w NYC

Problem z recenzowaniem Spider-Mana 3 polega na tym, że można o tej grze pisać i pisać – choćby jeszcze o ukrytych bonusach (dodatkowych postaciach, arenach itd.), których jest co najmniej kilkadziesiąt! – ale właściwie nie wyłoni się z tego klarowny przekaz konkretnie wskazujący, co jest z nią nie tak.

Coś jednak jest, a ujmując rzecz najprościej – chodzi o to, że wśród bardzo dobrej grafiki (choć wymagającej mocnego komputera), zróżnicowanych pomysłów na rozgrywkę i rozbudowanej fabuły zabrakło... radioaktywnej dawki grywalności. |CDA|

OCENA 7

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 9
AUDIO 7

PODSUMOWANIE

- + świetna grafika
- + scenariusz ciekawszy – ma więcej komiksowych superzbirów – niż w filmie
- + dużo upgrade'ów, kombosów, bonusów, ukrytych leveli
- + prawie jak GTA 4...

- – ...prawie robi różnicę
- – chaotyczna rozgrywka, chaotyczny scenariusz
- – olbrzymie wymagania sprzętowe
- – właściwie wszystko jest OK, ale brakuje grywalności

WSZYSTKO NA TWOJĄ KOMÓRKĘ

JEŚLI CHCESZ WIEDZIEĆ JAKIE GADŻETY MOŻESZ ŚCIĄGNĄĆ NA SWÓJ TELEFON, ŚLIJ SMS-A NA NUMER 7128, W TREŚCI WPISZ: CO MARKA MODEL SWOJEGO TELEFONU - W TEJ KOLEJNOŚCI (NP. CO NOKIA 3310)

WAP.JAVA.WAPSTER.PL WAP.WAPSTER.PL WWW.WAPSTER.PL

GRY JAVA NR 7928

JV1736N67 JV1659N67 JV1661N67 JV1777N67 JV1759N67 JV1704N67 JV1757N67 JV1655N67 JV1778N67 JV1776N67 JV1734N67
JV1142N67 JV1775N67 JV1666N67 JV1779N67 JV1738N67 JV1744N67 JV1567N67 JV1781N67 JV1669N67 JV1782N67 JV1733N67

UWAGA: PRZED ZAKUPEM UPEWNIJ SIĘ, ŻE GRA ZADZIAŁA NA TWOIM TELEFONIE. WEJDŹ W PRZEGLĄDARKĘ WAP W TELEFONIE, WPISZ ADRES: WAP.JAVA.WAPSTER.PL, POŁĄCZ SIĘ Z NIM I POSTĘPUJ WEDŁUG INSTRUKCJI. MOŻESZ TEŻ WYSŁAĆ SMS NA NUMER 7128 (1,22 PLN z VAT). W TREŚCI WPISAĆ NUMER GRY (NP. JV1458N67) - DOSTANIESZ OD NAS INFORMACJĘ, NA JAKIE MODELE TELEFONÓW DZIAŁA DANA GRA.

ABY POBRAĆ GRĘ: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7928, W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. JV1458N67) (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER GRY (NP. +4860X600600:JV1458N67)

TAPETY NR 7428

B2489970N67 B3240807N67 B3265819N67 B3187834N67 B3072626N67 B3265817N67 B3180042N67 B3149277N67 B3236837N67 B3010383N67
B3072624N67 B1918021N67 B2811997N67 B2816773N67 B2368585N67 B2053059N67 B3252772N67 B2332430N67 B3236058N67 B3152742N67 B3247342N67 B2489905N67
B2974346N67 B2257473N67 B2732863N67 B2258894N67 B3265909N67 B3265822N67
B3034407N67 B2406592N67 B3027109N67 B3172953N67 B3259162N67 B3266232N67 B1904010N67 B3213842N67 B2708257N67 B3233595N67

UWAGA! WYŁĄCZNIE DLA DOROSŁYCH

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. B2676271N67). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYSŁAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER TAPETY (NP. +4860X600600:B2676271N67).

FILMY VIDEO NR 7428

BLACK EYED PEAS MV3261098N67 · 50 CENT MV3262615N67 · PUSSYCAT DOLLS MV3262402N67 · FERGIE MV3262395N67 · TELEDYSK MV3082815N67 · NELLY FURTADO MV3262400N67 · ALCHEMIST PROJECT MV3251909N67 · DANZEL MV3262618N67 · PUSSYCAT DOLLS MV3262406N67 · BOYS MV3225957N67 · VIRGIN MV3262434N67 · NELLY FURTADO MV3262401N67

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER FILMU (NP. MV1682004N67). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ FILM. ABY WYSŁAĆ FILM INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER FILMU (NP. +4860X600600:MV1682004N67)

TYLKO U NAS!!!! DORZUCAMY GRATIS!!! DO KAŻDEGO POLI I REAL MMS Z TEKSTEM PIOSENKI!

DZWONKI

	REAL 7428	POLI 7428
Akon & Eminem, Smack That	RM3172937N67	PT3096359N67
Akon, Don't Matter	RM3254307N67	PT3252528N67
Alchemist Project, Krishna	RM3171982N67	PT3201266N67
Bum, Kanikuły	RM3239353N67	PT3183259N67
East Clubbers, Sexdasy	RM3025122N67	PT3025116N67
Gosia Andrzejewicz, Lustro	RM3211729N67	PT3212576N67
Infernal, I Won't Be Crying	RM3257178N67	PT3256967N67
Mezo & Kasia Wilk, Sacrum	RM3024550N67	PT3024549N67
Mika, Relax, Take It Easy	RM3172941N67	PT3140465N67
Nelly Furtado, Say it right	RM3247302N67	PT3205726N67
Boten Anna	RM3045393N67	PT3042709N67
Boys, Jesteś Szalona	RM2293620N67	PT1483774N67
Doda	RM3172935N67	PT3122326N67
Fergie, Glamourous	RM3247298N67	PT3225975N67
Grupa Operacyjna, Bądź Sobą	RM3231687N67	PT3251233N67
Holly Dolly, Dolly song	RM3004698N67	PT2994757N67
Mezo & Kasia Wilk, Mamy siebie	RM3211726N67	PT3223765N67
Mika, Grace Kelly	RM3252561N67	PT3252530N67
Nelly Furtado, Explode	RM3214583N67	PT3232471N67
Pakito, Living On Video	RM2937857N67	PT2927468N67
Piotr Rubik, Psalm dla Ciebie	RM3075186N67	PT3050102N67
Boys, Łobuz	RM3230266N67	PT3251227N67
Doniu, Liber, Najszybszy w mieście	RM3231686N67	PT3251232N67
Lerek feat. Nowator, Mogę Ci dać	RM3227491N67	PT3223922N67
Liber, Czysta gra	RM3211723N67	PT3232470N67
Miał być ślub		PT3203860N67
Piotr Rubik, Niech mówią, że ...	RM3001253N67	PT2505237N67
Weekend, Na Fali	RM3230271N67	PT3258291N67
Beautiful Liar	RM3265712N67	PT3258287N67
Boogie 2 Nite		PT3258288N67
DJ Tiesto, Adagio For Strings	RM3252579N67	PT2255564N67
Kaiser Chiefs, Ruby	RM3197235N67	PT3225996N67
Milk Inc, Run	RM3251930N67	PT3252529N67
Teo and Tea		PT3256972N67
Timbaland, N.Furtado, Give it to me	RM3248937N67	PT3251244N67
Tokio Hotel, Spring Nicht	RM3254299N67	PT3253413N67
Whot goes around		PT3225969N67
Kreskówka: Sąsiedzi		PT1907127N67
Kreskówka: Smerfy		PT1553231N67
Wyginam Śmiało Ciało	RM2559677N67	PT2410472N67

TOP · HITY · POP POL · POP ZAG. · BAJE

ODSŁUCHAJ DZWONEK ZADZWOŃ *7128

JAK POBRAĆ DZWONEK:

REAL MUSIC: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. RN6759677N67)

POLIFONICZNY: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. PT2410472N67). WYJĄTKOWO DLA SAMSUNGA (N600,N620,T100,T700,V100) ZAMIAST "PT" WPISZ "SA" (NP. SA2410472N67).

ABY WYSŁAĆ DOWOLNY DZWONEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:PT808452N67). ZAMAWIAJĄC POLIFONIĘ LUB DZWONEK REAL MUSIC, OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK.

MOTYWY NR 7428

NOKIA SERII 40, SIEMENS, SONY-ERICSSON

TH2995837N67 TH3001467N67 TH3013619N67 TH2987604N67 TH2987582N67 TH3172106N67 TH2987626N67

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER MOTYWU (NP. TH1167949N67). JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ MOTYW INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER MOTYWU (NP. +4860X600600:TH1167949N67).

ANIMACJE NR 7428

AN3152622N67 AN3227931N67 AN2949234N67 AN2564745N67 AN2053774N67 AN1477057N67 AN3152601N67

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER ANIMACJI (NP. AN2328802N67). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ ANIMACJĘ. ABY WYSŁAĆ ANIMACJĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER ANIMACJI (NP. +4860X600600:AN2328802N67). W TELEFONACH NOKIA ANIMACJA SŁUŻY JAKO GRAFIKA DO WIADOMOŚCI MMS

AQQ SPRAWDŹ DARMOWY KOMUNIKATOR INTERNETOWY!!! WEJDŹ NA STRONĘ WWW.AQQ.EU AQQ

TRUE TONE NR 7428

Bierz mnie! Tu! Teraz! (K)	TT2674106N67	Panie Prezesie, melduję... (M)	TT2805370N67
Dzwoni debil, dzwoni debil.... (M)	TT2248348N67	Siekiera, motyka... sms! (M)	TT2677296N67
Halo! Ja pierdzę (M)	TT2525444N67	Trąba żołnierska	TT3035531N67
Halo! To ja. Twój telefon! (M)	TT2248360N67	Twoja kobieta Cię namierza (M)	TT2765254N67
Kochanie to ja, Twoja żona (K)	TT2304322N67	Uwaga! Nadchodzi.... jest sms! (M)	TT2872426N67
Koteczku, dzwoni Twoja Kicia (K)	TT2760724N67	Uwaga! Szef dzwoni! (M)	TT2248374N67
Mistrz Kung-Fu	TT2998915N67	Whassup!!! (M)	TT2674208N67
Odbieraj tą komórkę! (M)	TT2976802N67	Yes! Yes! Yes! Przyszedł sms! (M)	TT2872438N67
Panie ministrze, telefon dzwoni (K)	TT2809168N67	Zdychający telefon	TT2966888N67

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. TT2248360N67). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK. ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:TT2248360N67)

(K) GŁOS KOBIECY (M) GŁOS MĘSKI

Róża, woj. mazowieckie. "Wiem, czego pragną faceci i uwielbiam im właśnie to dawać. Sprawdź mnie! Napisz do mnie na nr 7254 albo zadzwoń 0708-777-660 lub *7428 z komórki"

Monika, woj. lubelskie. "Kocham luksus i szaloną zabawę. Szukam kogoś z charakterem. Napisz mi sms na nr 7254 albo zadzwoń 0708-777-660 lub *7428 z komórki"

DARMOWE KATALOGI!!! WYŚLIJ SMS NA NUMER 2800 A W TREŚCI WPISZ:
K1 - GRY JAVA · K2 - GRY EROTYCZNE · K3 - TAPETY · K13 - TELEDYSKI · K4 - TAPETY EROTYCZNE · K6 - DZWONKI · K14 - FILMY EROTYCZNE · KATALOG - OGÓLNY

CT Creative Team 4 PLN/MIN (4,88 PLN/MIN z VAT), SMS to 2 PLN (2,44 z VAT)

REKLAMACJE DO SERWISU WAPSTER MOŻNA ZGŁASZAĆ W DNI ROBOCZE OD 9.00 DO 17.00 POD NUMEREM (22) 331 93 38 LUB WYSYŁAJĄC SMS O TREŚCI: POMOC TREŚĆ PYTANIA (NP. POMOC NIE DZIAŁA GRA, MAM NOKIE 3500), NA NUMER 7128, LUB MAILEM NA ADRES WAPSTER@WAPSTER.PL. KOSZT WYSŁANIA SMS-A TO: NUMER 7128: 1 PLN (1,22 Z VAT), NUMER 7228: 2 PLN (2,44 Z VAT), NUMER 7428: 4 PLN (4,88 Z VAT), NUMER 7928: 9 PLN (10,98 Z VAT). USŁUGA DOSTĘPNA W SIECIACH ERA, PLUS, ORANGE, HEYAH, SAMI SWOI, PLAY. KOSZT POŁĄCZENIA Z NUMERAMI: *7128 TO 1 PLN/MIN (1,22 PLN/MIN Z VAT), 708277677 TO 1,05 PLN (1,28 PLN/MIN Z VAT).

WapSter.pl

- PRODUCENT: REALITY PUMP
- DYSTRYBUTOR: TOPWARE
- CENA: 99 ZŁ
- WWW.2-WORLDS.COM
- WIN XP/VISTA
- PROCESOR: 2 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA: RAM – BD, SM 2.0
- GATUNEK: CRPG
- MULTIPLAYER: TAK (MMO)

CORMAC | DOBRE, CHOĆ POLSKIE

Two Worlds

Na Dwa światy czekałem od momentu, gdy dowiedziałem się, że ludzie z Krakowa robią cRPG i zobaczyłem na screenach, że jest to coś poważnego. Niecierpliwość podsyciła dodatkowo wizyta na stoisku twórców gry na GC w Lipsku. Gdy w końcu Two Worlds trafiło w moje ręce, oczekiwania miałem naprawdę niebagatelne.

Dwie gęby na pupie... Załatuje Gombrowiczem.

Dlatego też po pierwszej godzinie gry minę miałem nietęgą – wezbrany entuzjazm pękł niczym mydlana bańka. Następnego dnia mówiłem w redakcji, że wystawię 6+, w najlepszym razie 7, bo to właściwie taki gorszy Gothic 3. Argumentowałem, że podobnie jak w produkcji Niemców wyraźnie widać niedoróbki, jednak w przypadku Two Worlds nie rekompensuje ich wspaniały klimat i grywalność. Na szczęście okazało się, że ta wstępna ocena była bardzo niesłuszna. 'It's a grower', jak mawiają Anglosasi – gra z czasem się rozkręca, co zresztą widać po finalnej ocenie. Nie było łatwo wyrwać się z Dwóch światów, by napisać recenzję. Od razu zaznaczam, że tytuł Gothic 3 będzie się w tym artykule pojawiał często, bo aż ciśnie się na usta, gdy się o Two Worlds opowiada.

Erpegowe trybiki

Mechanika erpegowa jest w TW jak najbardziej standardowa – cztery atrybuty (siła, witalność, zręczność, siła woli), szereg wskaźników pomocniczych (np. zasoby many, zadawane obrażenia, ochrona przed różnymi atakami), 38 umiejętności podzielonych na cztery kategorie (ogólne, walka w zwarciu, magia, walka dystansowa). Rozwijamy się zbierając punkty doświadczenia. Wszystko jest tak intuicyjne, że każdy fan RPG od razu poczuje się jak w domu, więc na tym opis zakończę.

Kontynent w pigułce

Two Worlds przenosi gracza do klasycznego uniwersum „magicznego średniowiecza", które w tym przypadku nazywa się Antaloor i jest *naprawdę* spore. **Pod względem rozległości i zróżnicowania świata gra studia Reality Pump spokojnie wytrzymuje porównania z najgłośniejszymi przedstawicielami gatunku.** Podobnie jak w Gothicu 3, kraina ta jest swoistym kontynentem w pigułce, co oznacza, że podczas kilkudziesięciogodzinnej przygody zwiedzimy różne strefy klimatyczne. Strzeliste szczyty górskie i lodowce niegościnnej północy, bujne lasy (nie tylko liściaste, lecz także bambusowe) strefy umiarkowanej, wybrzeże na zachodzie, grzęzawiska, wydmy piaskowe i tereny wulkaniczne na południu – jest tu wszystko, przez co tylko można przegonić awanturnika.

Po Antaloor rozrzucono 7 dużych miast – centrów handlowych i politycznych poszczególnych obszarów, oraz wiele wiosek i obozów, a także mnóstwo innych lokacji – wież, chatek na odludziu, cmentarzysk, ruin... **Co ważne, ekrany ładowania przerywają rozgrywkę bardzo rzadko** (gdy wchodzimy do podziemi lub teleportujemy się) – zwiedzając świat będziemy co najwyżej od czasu do czasu zauważać ikonkę płyty i gra na momencik się przytnie. TW bardzo szybko ładuje wszelkie dane. Kto pamięta, ile czekało się w Gothicu 3 na wczytanie stanu gry, ten doceni fakt, że w Two Worlds na komputerze z 2 GB RAM-u przeniesienie się z menu głównego do Antaloor trwa zaledwie kilka sekund.

W całym świecie rozmieszczone zostały teleporty – nawet w pięknych plenerach dalekie podróże, choćby i konne (a wierzchowców ci w TW dostatek, i nie są to tylko zwyczajne konie – przykładem niech będzie ogier nieumarły lub orkowy rumak bojowy z kostnym pancerzem; ba – można też walczyć z siodła) musiałyby się w końcu przemienić z przyjemności w udrękę. Co więcej, dosyć szybko można zdobyć zaczarowane kamienie, które umożliwiają wejście w magiczną sieć transportową z dowolnego miejsca. Aktywowany na ziemi kamień teleportacyjny działa jak zwyczajny teleport do momentu, gdy go podniesiemy. Można więc np. otworzyć portal na placu handlowym grodu i zostawić go tam, by wygodnie odwiedzać kupców i pozbywać się nagromadzonego żelastwa. Ułatwia to życie w stopniu nieprawdopodobnym, choć jeśli po walce teleportujemy się do miasta i nazad, po powrocie nie zastaniemy już na polu bitwy ciał poległych i ekwipunku pozostawionego z braku miejsca w plecaku. No, chyba że wcześniej przeniesiemy wszystko do jakiejś pobliskiej skrzyni – zawartość kufrów jest zapamiętywana.

Oczywiście świat jest otwarty, więc w teorii w każdej chwili można się zapuścić do dowolnego obszaru. Dlaczego w teorii? Tak jak w innych grach tego typu rolę naturalnego (choć raczej słabego – o tym później) ogranicznika odgrywa poziom rozwoju i uzbrojenie postaci – im dalej zapuszczamy się od miejsca, w którym rozpoczyna się przygoda, tym twardszych spotykamy przeciwników. Fauna zamieszkująca Antaloor jest raczej kanoniczna – wśród ras rozumnych znaleźli się m.in. ludzie, orkowie, elfy, krasnoludy i gromy (odpowiednik goblinów). Czające się w dzikich ostępach zwierzęta i potwory również nie odbiegają od tego, co można znaleźć w rolplejowych bestiariuszach – dziki, wilki, zombiaki, ghoule, wyverny, gigantyczne pająki, skorpiony. Trafi się też smok, golem czy zwykły bandyta na rozstajach dróg. Jednym słowem – chleb powszedni każdego fana wycieczek z mieczem po fantastycznych krainach.

Patch 1.3

Gdy kończyłem recenzować grę, w Sieci dostępny był już patch 1.3. Kolejne łatki rozwiązały sporo problemów, choć jeszcze nie wszystkie. Można przyjąć, że w Polsce premierę będzie miała gra upatchowana, dlatego też **niniejsza recenzja pisana jest głównie na podstawie wersji 1.2, a nie pudełkowej 1.0, którą otrzymałem do testów.**

Zbrojny na posyłki

My tu gadu-gadu o świecie, a wciąż nie wspomniałem o fabule – elemencie wszak niepoślednim w porządnym cRPG. Przyjęło się, że na początku recenzji gry tego typu piszemy właśnie o historii przez nią opowiadanej. Cóż, można przyjąć, że struktura tego artykułu uzasadniona jest przez fakt, iż **warstwa fabularna nie jest największą zaletą TW – jest sztampowa i nie porywa**.

Zawisza Czarny lubił sobie pohasać po (zielonej) trawce.

Won z mego grajdołka! Won z mej plaży!

Stronnictwa i reputacja

Podczas wykonywania zadania można zaskarbić sobie przychylność i zaufanie różnych gildii oraz stronnictw o odmiennych celach i często sprzecznych interesach. Od reputacji zależy dla przykładu, czy przedstawiciel danej grupy zechce ci dać ważniejsze zlecenie oraz jakie ceny dostaniesz w sklepach danej gildii. W Antaloor jest pięć organizacji zawodowych: wojowników (Brotherhood, czyli Braterstwo), złodziei (Giriza), kupców, magów (Society – przetłumaczmy to sobie jako Towarzystwo) oraz pozostający na uboczu nekromanci (Enlightened, czyli Oświeceni). Są też dwa stronnictwa polityczne walczące o władzę – rebelianci (Karga Clan) oraz rządzący Dom Skelden (Skelden House). Niestety system reputacji nie działa za dobrze (zabicie ważnego członka organizacji nie zmniejszyło jej zaufania do mnie) i nie przekłada się ona na rozgrywkę tak jak powinna.

Pod względem rozległości i zróżnicowania świata Two Worlds spokojnie konkuruje z najgłośniejszymi przedstawicielami gatunku.

Oto prawdziwa jazda pancerna!

Kamienny spokój vs. stalowe nerwy... To będzie walka!

Panoptikum

Oto, jakie „sukcesy" udało mi się osiągnąć korzystając z edytora twarzy dostępnego przy rozpoczynaniu nowej gry. Sensownej facjaty innej niż fabryczna (na górze po lewej) nie udało mi się stworzyć. Oczywiście w zamierzeniu grafika TW nie jest komiksowa.

TWO WORLDS

OKIEM HUTA

OCENA 8+

No, no, no – muszę powiedzieć, że jestem całkowicie, wyjątkowo i totalnie zaskoczony. Two Worlds traktowałem raczej jako polski klon Gothica i choć wizyta w studiu Reality Pump pokazała, że krakowski zespół ma dużo fajnych pomysłów, trudno było mi uwierzyć, że wszystkie uda się zrealizować. Tymczasem po odpaleniu gry okazało się, że każda obietnica została spełniona, a Two Worlds to RPG, który wciągnął mnie jak ostatnio żaden. Radocha, jaką daje, jest raczej powtarzalna – frajda płynie z zabijania w kółko tych samych przeciwników, nabijania „statów" i składania przedmiotów – ale to sprawia, że nie sposób oderwać się od monitora. Zachwyca też grafika – doczekałem się wreszcie porządnego komputera, z GeForce'em 8800 i 2 GB RAM-u, i na takiej konfiguracji wszystko hula po prostu znakomicie, a wzrok (bohatera i mój) sięga aż po horyzont. Ostatnio chyba w Just Cause zdarzało mi się stanąć na wzgórzu i rozkoszować się widokiem...

Gra ma trochę bugów (zdarzają się nieoczekiwane spadki statystyk – miał to i CormaC, i ja) oraz patentów, które łatwo wykorzystać, by nawet najtrudniejszych przeciwników załatwić w prosty sposób (no i weź powstrzymaj się od wykorzystania takiego exploita...), ale gwarantuję – i na szalę stawiam mój zdezelowany samochód – że każdy fan gatunku wpadnie w Two Worlds po uszy. Kolejne polskie cRPG – Wiedźmin – czeka nas już we wrześniu. Ciekawe, czy okaże się bardziej udane?

Mamy oto najemnika, któremu porwano siostrę (imię jej brzmi Kyra i jest to czarnowłosa panna z arta promującego grę), a który właśnie – co za szczęśliwy zbieg okoliczności – trafia na jej trop. Czy raczej trop odnajduje jego. Aby uwolnić siostrzyczkę, bohater musi odszukać na zlecenie jej porywaczy artefakt, który należał niegdyś do jego rodziny, później zaś został – a jakże – podzielony na 5 części i rozrzucony po świecie. Przedmiot ten jest kluczem do grobowca, w którym wedle legendy czeka na uwolnienie krwawy bóg Aziraal, niegdyś przywódca orkowych hord. Inwazja zielonoskórych miała miejsce 300 lat temu i została odparta przez zjednoczoną armię ludzi, krasnoludów i elfów, lecz Antaloor jeszcze nie podniósł się do końca po tej katastrofie. Teraz świat staje znowu na skraju konfliktu z orkami, a bohater znajdzie się w epicentrum wydarzeń. Orkowie, zły bóg i samotny zbawca... Brzmi znajomo?

Podobnie jak Gothic 3, Dwa światy opowiadają historię nie jakiegoś przypadkowego bohatera, lecz konkretnego łowcy nagród, wokół którego zbudowana została fabuła. Dlatego też wybór postaci sprowadza się do modyfikacji jej wyglądu. Tego ostatniego lepiej zresztą nie ruszać, zwłaszcza jeśli chodzi o elementy twarzy. Fakt – domyślna morda jest paskudna, ale gwarantuję, że każdy ruch suwakiem tylko pogorszy sprawę. Dość powiedzieć, że niesiony zgubną ambicją trochę się pobawiłem tymi suwaczkami, po czym zobaczyłem w grze ryj (inaczej go nazwać nie mogę!) mojego najemnika w zbliżeniu i zacząłem przygodę od nowa, tym razem pozostając niemal w 100% przy domyślnym wyglądzie. A zresztą zerknijcie do kolekcji wybryków natury obok...

Questy w grze są niestety w przeważającej części ograne do cna – przez większą jej część będziesz tak naprawdę chłopcem na posyłki. Trochę to zabawne, gdy potężny wojownik w pełnej zbroi płytowej (czarnej, a jakże!) i z magicznym toporem w garści, pogromca wszystkiego, co nie zdąży uciec, dostaje zlecenie przyniesienia leku od mieszkającej pod miastem babki zielarki. **Podaj, odnieś, pozamiataj – tak w grze wygląda zbyt dużo zadań**, co oczywiście ma zgubny wpływ na próby budowania klimatu krainy stojącej na krawędzi konfliktu. Pod względem nastroju i sugestywności świata TW zostaje w tyle za Gothikiem. Tam czuło się, że Myrtana leży pod buciorem orków, że jest to świat niegościnny i wrogi. Problem z niektórymi zadaniami w TW polega też na tym, że nie do końca wiadomo, co tak naprawdę trzeba zrobić, by zostały one zaliczone. Dodatkowo dialogi nie są tu najwyższych lotów.

Osiołkowi w żłoby dano

Dwa światy znacznie natomiast wyprzedzają G3, jeśli chodzi o różnorodność sprzętu. **W broni, tarczach i zbrojach przebiera się tu niczym w ulęgałkach – jest tego ogrom, po prostu OGROM.** Sucha informacja, że w grze znajdziemy siedem kategorii oręża (miecze, topory, bronie obuchowe, halabardy, magiczne laski, sztylety oraz łuki) i trzy rodzaje zbroi (skórzane, kolcze i płytowe), być może nie zapiera tchu w piersiach, ale...

Każda grupa zbroi zawiera po kilka, albo i kilkanaście zestawów składających się z hełmu, rękawic, butów, pancerza i nogawic. Wszystkie zestawy wyglądają inaczej, co bardzo wyraźnie widać na modelu postaci. To samo tyczy się broni – każda kategoria to kilkanaście różnych odmian oręża. Również tarcz jest od groma i jeszcze trochę. Do tego wszystkie przedmioty mogą mieć losowe właściwości magiczne. Od całego tego żelastwa można dostać oczopląsu niczym w najobfitszym w sprzęt hack'n'slashu. Niby od przybytku głowa nie boli, ale w Gothicu każda nowa, lepsza broń czy zbroja były powodem ogromnej radości i dumy – tu po pewnym czasie nawet nie chciało mi się zbierać złomu z ciał pokonanych, bo miałem już tyle kasy, że zwyczajnie nie wiedziałem, co z nią robić. Na jednym wypadzie do obozu orków zarobiłem... ponad 600 tys. sztuk złota. (Liczmy 5 gramów na monetę – czujecie ten ciężar?) Dla porównania naprawdę dobra broń to wydatek kilkunastu, kilkudziesięciu tysięcy.

Identyczne przedmioty można ze sobą łączyć tworząc jeden egzemplarz wyższej klasy – jego atrybuty się zwiększają, a ewentualne właściwości magiczne składowych sumują. Można np. z 15 zwyczajnych mieczy zrobić jeden rewelacyjny. Nie trzeba nawet mieć żadnej umiejętności ani dodatkowego sprzętu (choćby kowadła do przekucia ostrza), by łączyć ze sobą przedmioty – wystarczy przeciągnąć jeden na drugi w ekwipunku, co akurat wydaje się przegięciem. I tu dochodzimy do jednego z poważniejszych problemów Two Worlds – złego zbalansowania.

Uważaj, co warzysz

Już od początku gry twój bohater ma zdolności alchemiczne (które jednak można rozwijać). System jest bardzo prosty – wystarczy w menu ekwipunku przeciągnąć do specjalnego okna co najmniej dwa składniki (zebrane zioła, magiczne kryształy, organy zabitych przeciwników itp.), nawet identyczne, i kliknąć kociołek – w tymże momencie otrzymamy wynik eksperymentu. Może to być napój o właściwościach stałych lub czasowych, kryształ wzmacniający broń, udoskonalona (np. zatruta) pułapka. Można też otrzymać gotowe przepisy za wykonane questy lub nabyć je w niektórych sklepach.

Nawet plures nie podskoczy

Bardzo szybko (ok. 12 godzin w perspektywie kilkudziesięciogodzinnej całości uważam za krótki czas) dorobiłem się postaci tak potężnej, że na wyskakujących zza krzaczora 8 bandytów, choćby byli dobrze opancerzeni i srodze uzbrojeni, patrzyłem z mieszaniną rozbawienia i współczucia. Ba, choć rozwijałem głównie umiejętności związane z walką, czasem nawet nie ściągałem z pleców mieczyska – mój wojownik potrafił rzucić czar, który spopielał kilku wrogów naraz, nim do niego dobiegli (Fire Field). Jak widać, odpada konieczność ścisłej specjalizacji.

A jeśli już podpuszczałem ich na odległość ostrza, niemal nie byli w stanie mnie zranić, bo miałem skompletowany zestaw zbroi płytowej (dobrany komplet daje bardzo poważny bonus do ochrony). Ja zaś mordowałem ich w kilka sekund. Nie wiem, czy to skutek jakiegoś buga czy może po prostu trafiłem w optymalną ścieżkę rozwoju postaci. Tak czy inaczej – coś tu jest nie tak.

Oczywiście im dalej, tym trudniej, bo przeciwnicy są twardsi, ale **cały czas miałem wrażenie, że moja postać jest poważnie przesadzona i tak naprawdę wszyscy dookoła mogą jej skoczyć.** Hut Sędzimir natomiast upodobał sobie obszarowy czar zamrażający, dzięki któremu był w stanie zatłuc największą nawet gadzinę z łuskami bez żadnych problemów, nie wspominając już np. o obozowisku bandytów. Pewnie, fajnie jest poczuć się prawdziwym twardzielem, ale jeśli po kilkunastu godzinach zabawy jestem w stanie w kilka minut

„O k****, jak tu pięknie", wzruszył się Thorvald, bo był romantyczny z natury.

Za motion capture podczas walk należą się twórcom gry ogromne brawa.

odesłać w niebyt obóz kilkudziesięciu (!) orków, lecząc się przy tym ze cztery razy, nie jest to normalne (przypomnijcie sobie orków z Gothica). W dodatku często się zdarza, że gdzieś w pobliżu jest kapliczka odnawiająca życie lub manę – walcząc przy niej jesteś niemal niezniszczalny. Gdyby Longinus Podbipięta opierał się o taką plecami odpierając ataki Tatarów, ci mogliby szpikować go strzałami *ad mortem defecata* i jeszcze ostrzelać z trebusza. Absurd...

Bugi, widzę bugi! Bugi widzę!

Podobnie jak Gothica 3, Two Worlds trapią liczne problemy natury technicznej. A to NPC przechodzi przez ścianę lub inną postać (częsty widok), a to trup zapada się w ziemię lub ścianę tak, że wystaje tylko czubek nosa i brzechwa strzały wbitej w pierś. W wersji 1.2 gry statystyki postaci potrafiły nagle osiągnąć... ujemne wartości (licznik się przekręcał, jak mniemam). W moim przypadku prawdopodobieństwo sparowania ciosu tarczą nagle przeskoczyło do -77% (normalnie najniższy poziom to 0%; mam rozumieć, że przy -77% prędzej się zes...markam, niż coś sparuję? Czy może parując robię krzywdę sam sobie?). Nie wykluczam całkowicie możliwości, że bug ten potrafił też działać w drugą stronę i to właśnie dzięki temu stałem się niemal niepokonany. Wierzchowce mają natomiast bardzo poważne problemy z poruszaniem się po nierównościach (czasem nawet ledwie zauważalnych), co czyni je niezbyt użytecznymi (osobiście niemal z nich nie korzystałem, bo niekiedy było to zwyczajnie irytujące) nawet po zaaplikowaniu łatki 1.3. Oby problem został szybko rozwiązany, bo nie da się ukryć, że miło jest przyłożyć komuś w czapę z siodła (obrażenia drastycznie rosną).

Pora na topora!

Harce zbiorowe

W przeciwieństwie do trybu singleplayerowego opcja rozgrywki sieciowej umożliwia oczywiście wybór rasy, płci oraz klasy (jest ich 12, m.in. barbarzyńca, magowie każdej ze szkół, łucznik, złodziej). Multiplayer występuje w TW w dwóch odmianach. Pierwsza z nich to Arena będąca rozgrywką typu PvP – ładujesz w jednym z miast Antaloor, gdzie możesz rozmawiać z innymi graczami, handlować i rzecz jasna – walczyć. Szanse w starciach są równe, ponieważ postacie arenowe nie rozwijają się. Tryb RPG multiplayera polega oczywiście na wspólnym wykonywaniu questów. Możemy podróżować po świecie, rozmawiać, wstępować do gildii i zakładać nowe, a także walczyć na arenie (tu już spotykają się postaci o różnych poziomach rozwoju).

W skupie żywca dadzą za to wszystko kupę kasy.

Magia w Antaloor

W świecie Two Worlds funkcjonują cztery szkoły magii żywiołów oraz piąta – nekromancja. Każda ze szkół zawiera 14 lub 15 czarów, wśród których zawsze znajdą się magiczne pociski, zaklęcia obszarowe, wzmacniające, a także przywołujące do pomocy różnorakie stworzenia – erpegowy standard. Zdecydowanie warto się przyjrzeć więcej niż jednej szkole (bo np. magia powietrza udostępnia czar leczący, zaś magia ognia potężny atak obszarowy). Nietypowym rozwiązaniem są specjalne karty, tzw. boostery, usprawniające zaklęcie (np. zwiększające zadawane przez nie obrażenia lub zmniejszające jego zapotrzebowanie na manę).

Jeśli chodzi o nastrój i sugestywność, TW zostaje w tyle za Gothikiem.

Pocieszające jest jednak to, że nie natrafiłem na żaden quest, którego przez błąd autorów nie dałoby się ukończyć. Hut jednak zatłukł (i to bynajmniej nie na końcu gry) jedną z najważniejszych postaci fabuły i... został poczęstowany ni stąd, ni zowąd końcowym filmikiem obrazującym szczęśliwe zakończenie! (Podczas gdy zgodnie z logiką śmierć tej postaci w ogóle przekreśla szanse bohatera na odnalezienie siostry.) Tu akurat problem nie był duży – wystarczyło załadować sejw i nie zabijać dla krotochwili ważnych NPC-ów.

Wydawca przesunął premierę TW z marca na maj, argumentując tę decyzję chęcią dopieszczenia produktu. Niech każdy skomentuje to sobie, jak chce. Gdyby nie te wszystkie bugi, ocena byłaby oczywiście wyższa, choć i tak na część z nich przymykam oko wierząc, że polska edycja będzie ich już pozbawiona.

Oprawa (posłów średzkich)

Pomijając rzucające się w oczy przekłamania graficzne, o których wspominałem wcześniej, **oprawa wizualna Dwóch światów prezentuje się okazale.** Świetnie wygląda świat gry – widoczki są naprawdę fantastyczne. „Piękne są wschody słońca", jak stwierdził nieco rozmarzonym głosem Hut Sędzimir. Rzeczywiście, są piękne. Doskonale prezentują się również modele postaci odzianych w zbroje – każdy element rynsztunku został pieczołowicie odwzorowany (łącznie np. z runicznym napisem na klindze miecza), co daje świetny efekt: opancerzeni, ciężkozbrojni herosi wyglądają naprawdę potężnie. Z drugiej strony zaś, twarze są słabe – siostra głównego bohatera bardziej przypomina faceta niż apetyczną pannę z materiałów promocyjnych gry.

Animacje są nierówne. Doskonale wyglądają te wykorzystywane podczas walki. Warto się nauczyć umiejętności korzystania z dwóch broni jednocześnie choćby po to, by zobaczyć kombosa wykonywanego przez bohatera, gdy ten trzyma dwa miecze. Wygląda to rewelacyjnie – najprawdziwsza maszyna do zabijania, sieczkarka. Za motion capture podczas walk należą się twórcom gry ogromne brawa, zwłaszcza jeśli zestawi się te wszystkie ruchy z dosyć drewnianymi animacjami z serii Gothic. Tak wysokiego poziomu nie trzyma niestety reszta – bieg, uniki, pływanie i skoki wyraźnie odstają od cięć i pchnięć.

Muzykę skomponował niejaki Harold Faltermeyer (znany m.in. z motywu do „Gliniarza z Beverly Hills"), ale nie powiem, bym marzył o zakupie soundtracka. Fakt – w menu głównym zaskakuje bardzo przyjemny utwór z kobiecym wokalem w typie Within Temptation, ale już podczas samej gry muzyka mnie nie porwała. Nie jest to z pewnością ta klasa, jaką prezentuje np. Gothic 3, w którym od rozbuchanych aranżacji orkiestralnych dostawało się najprawdziwszej gęsiej skórki. **Bardzo słabe, podkreślam – bardzo słabe! – są natomiast angielskie speeche (które dostaniemy też niestety w polskiej wersji).** Dawno nie słyszałem tak drewnianych lektorów.

Prawie jak Diablo!

Ostatecznie Two Worlds okazało się bardzo dobrą grą. Fakt – widać tu gołym okiem brak szlifu, jednak co z tego, skoro grywalność i tak stoi na ponadprzeciętnym poziomie? Hut stwierdził nawet, że gra „wciąga jak Diablo" i nawet jeśli jest to przesada, to niewielka. Naprawdę warto kupić i wsiąknąć na wiele godzin w Antaloor. **CDA**

A kij ci w wiwernę!

TWO WORLDS

OCENA 8

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 8
AUDIO 6

PODSUMOWANIE

- ⊕ wciąga!
- ⊕ wielki, zróżnicowany świat
- ⊕ animacje walki
- ⊕ bogactwo ekwipunku
- ⊕ niezła oprawa
- ⊖ widoczny brak szlifu i bugi
- ⊖ problemy ze zbalansowaniem poziomu trudności
- ⊖ sztampowa fabuła i questy
- ⊖ bardzo kiepscy lektorzy

PRODUCENT: NOBILIS/INDIE GAMES
DYSTRYBUTOR: IQ PUBLISHING
CENA: 59,90 ZŁ
WWW.COFFEEBREAK.IQPPL

WIN 98/2K/ME/XP/VISTA
PROCESOR: 800 MHZ
RAM: 64 MB
GRAFIKA: 32 MB, T&L

GATUNEK: PRZYGODOWA
MULTIPLAYER: NIE

HUT SĘDZIMIR | PIJE KAWĘ

COFFEE BREAK

Po grach z licencją kinowych przebojów przyszedł czas na seriale – w ciągu kilkunastu ostatnich tygodni mogliśmy zagrać w E.R., Gotowe na wszystko, Kryminalne zagadki Las Vegas, Little Britain, a teraz w Coffee Break.

Co to za serial? Szczerze mówiąc, żaden tasiemiec „Coffee Break" nie istnieje. Wystarczy jednak pobawić się chwilę w grę o tym tytule, by od razu pokojarzyć ją z serialem „Camera Cafe", oryginalnie francuskim, nie tak dawno przeniesionym również do Polski. Szkoda, że **rodzimemu wydawcy zabrakło pieniędzy na porządne zlokalizowanie gry** – przetłumaczono tylko teksty, kwestie mówione pozostawiono w języku angielskim (co gorsza, w filmikach pomiędzy misjami nie ma żadnych napisów!).

Podrywanie asystentki

Coffee Break to zabawa w biurowe intrygi – przygodówka z dwoma grywalnymi bohaterami i powiązanymi z nimi dwoma niezależnymi scenariuszami, podzielonymi na rozdziały-misje. Oznacza to, że wszystko, co w grze się robi – podsłuchiwanie kolegów, wykradanie im z szafek różnych przedmiotów, flirtowanie z sekretarką itd. – ma swój cel, a nie służy np. zbijaniu punktów.

Rozgrywka podzielona jest na dni i godziny, zaczyna się w poniedziałek o 9 rano, trwa – z godzinną przerwą na lunch – do 19 wieczorem. Każdego dnia trzeba wykonać określone obowiązki służbowe (porozmawiać przez telefon z kontrahentami, skserować dokumenty, wziąć udział w zebraniu), a w tym czasie podejmować czynności prowadzące do ukończenia kolejnych misji.

Zadania, jakie stają przed graczem, są nawet zabawne – np. do firmy trafiają finansowi audytorzy i aby powstrzymać ich przed znalezieniem pewnych kompromitujących akt, bohater musi poderwać asystentkę jednego z kontrolerów. Niestety nie zawsze wiadomo, co dokładnie trzeba zrobić – **brak samouczka i bardzo niejasne wskazówki pojawiające się w trakcie rozgrywki powodują, że gra irytuje**, choć sama z siebie jest raczej przyjemna.

To nie The Sims

Obrazki towarzyszące recenzji mogłyby sugerować, że Coffee Break to gra podobna do serii The Sims, ale to tylko złudzenie. Bohaterowie nie mają żadnych potrzeb, nie trzeba dbać o ich zadowolenie z życia, system relacji między postaciami jest bardzo prosty. Jedyne podobieństwo to grafika (choć kamera jest dużo mniej swobodna, obracać ją można tylko o 90 stopni) oraz to, że w obu grach największym wyzwaniem jest zarządzanie czasem. Zawsze go brakuje – w przypadku Coffee Break zwykle na obowiązki służbowe, a cztery wpadki w tym temacie oznaczają zwolnienie z pracy, czyli game over.

Taką rybę wczoraj złowiłam...

Gra **budzi sympatię, ale ma kilka dość rażących błędów.** Pierwszy z nich dotyczy polskiej wersji – wspomniałem już, że nie przetłumaczono filmików otwierających każdą z misji. A jest to spory błąd, bo zwykle z nich dowiadujemy się, co trzeba zrobić...

Wracając do pracy po imprezowym weekendzie, zacznij od przypomnienia sobie podstaw!

Relaksujące tempo, sympatyczna atmosfera, nienachalny humor i... wysoka cena.

Całkowicie bezsensowne jest to, że niektórych obowiązków służbowych nie da się wykonać w pierwszej połowie dnia, trzeba z tym czekać na powrót z lunchu – niestety gra informuje o tym dopiero wtedy, kiedy podejmuje się próbę. Po co to niepotrzebne klikanie?

Źle też, że twórcy nie pokusili się o stworzenie jakichś animacji, które mogłyby pojawić się po wykonaniu pomniejszych zadań prowadzących do głównego celu misji – w pierwszym etapie kluczem do zdobycia sympatii księgowego jest zorganizowanie dla niego przyjęcia urodzinowego, kiedy jednak imprezka się zaczyna, ekran czernieje i... zaczyna się kolejny dzień. Hm.

Miło, ale drogo

Mimo wad produkcję studia Indie Games można by polecić ze względu na relaksujące tempo, sympatyczną atmosferę i nienachalny humor. Można by – gdyby nie to, że polski wydawca postanowił wprowadzić ją na rynek w cenie... 59,90 zł. To zdecydowanie za dużo – gra warta jest co najwyżej tyle, ile dwa-trzy dobre latte w porządnej kawiarni. **CDA**

OCENA 6

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 6
AUDIO 5

PODSUMOWANIE

- ⊕ sympatyczna atmosfera
- ⊕ relaksujące tempo
- ⊖ pozbawione tłumaczenia filmiki przed misjami
- ⊖ brak samouczka i sensownych wskazówek w trakcie rozgrywki
- ⊖ cena w stosunku do jakości

PRODUCENT: FRICTIONAL GAMES
DYSTRYBUTOR: PLAY
CENA: 19 ZŁ
WWW.PENUMBRA-OVERTURE.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1,5 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA: 64 MB, SM 1.3

GATUNEK: PRZYGODOWA/HORROR
MULTIPLAYER: NIE

DVD SPEC 01/2007

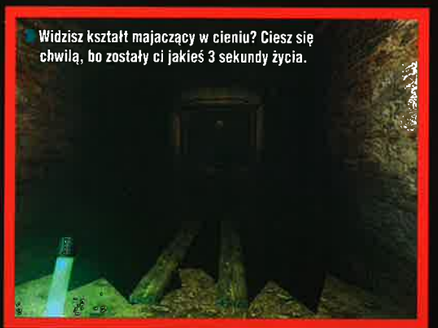
EUGENIUSZ SIEKIERA | HORROR, JAKIEGO NIE BYŁO!

PENUMBRA OVERTURE

EPISODE ONE

Phillip ostatnimi czasy nie miał lekkiego życia. Tuż po pogrzebie matki otrzymuje list od ojca, który wieki temu został uznany za zmarłego. List wielce tajemniczy. Naszego bohatera dopada widmo człowieka, którego nigdy nie miał okazji poznać...

Zabawy z fizyką, część 2.


Widzisz kształt majaczący w cieniu? Ciesz się chwilą, bo zostały ci jakieś 3 sekundy życia.

Zabawy z fizyką, część 1.

Tak właśnie rozpoczyna się Penumbra: Overture. Fabuła zawiera sporo niejasności, nie brakuje pytań, na które póki co nie otrzymujemy jednoznacznych odpowiedzi. Z drugiej strony, taki zabieg wydaje się w pełni zrozumiały, wszak odkrycie całej intrygi już w pierwszym epizodzie byłoby dla twórców samobójstwem. Bo trzeba wam wiedzieć, że **scenariusz tej produkcji, zgodnie z duchem czasu i modą na wydawanie gier w odcinkach, rozpisany został na trzy części**. Oto recenzja pierwszej z nich.

Zabawa w dotykanie

To, co zaskakuje na początku, to interfejs. Penumbra jest chyba drugą grą przygodową tego typu na PC (Fahrenheit korzystał z podobnych rozwiązań, choć nie tak zaawansowanych), w której każda interakcja z otoczeniem nie ogranicza się do prostego klikania przedmiotów. Na przykład otwarcie drzwi wiąże się z pociągnięciem (lub pchnięciem) ich z odpowiednią siłą. Podobnie sprawa ma się z szufladami, szafkami, skrzyniami, dźwigniami, zaworami (powyższe akcje wykonujemy oczywiście z pomocą myszy). Ponadto wszystkie ciała stałe mają tu określony ciężar – niektóre da się podnieść, niektóre tylko przesunąć, inne zaś ani myślą drgnąć bez poważniejszych argumentów (np. beczki prochu).

Na zachowanie przedmiotów wpływają również dodatkowe bodźce. Np. gdy z wysokości stołu zrzucimy na podłogę butelkę z grubego szkła, ta nie odniesie większego uszczerbku, co najwyżej przewróci się. Gdy zaś włożymy w tę samą czynność odrobinę siły i cisniemy naczyniem o podłogę, z dużym prawdopodobieństwem rozsypie się w drobny mak. Ba, nawet przedmioty leżące w szufladzie zachowują się zgodnie z tym, co znamy z życia. Gdy delikatnie pociągniemy za szufladę, znajdująca się weń latarka co najwyżej lekko się zakołysze. Ale gdy szarpniemy z całej siły, reakcja będzie już zgoła odmienna.

Fizyka to podstawa

Trudno nie odnieść wrażenia, że wszystko w tej grze kręci się wokół – skądinąd świetnego – systemu fizycznego (Newton Game Dynamics). Równie dobrze panowie z Frictional Games mogliby zamieścić na pudełku jaskrawy napis: *„Mamy świetny silnik fizyczny i nie pozwolimy ci o tym zapomnieć"*.

Oczywiście nie czynię z tego zarzutu, gdyż dzięki tak nietypowemu podejściu mamy do czynienia z czymś niezwykle nowatorskim i świeżym, przynajmniej w obrębie omawianego gatunku. No bo w której przygodówce rozwiązanie 90% łamigłówek wiąże się bezpośrednio z uwzględnieniem prawa powszechnego ciążenia?

Rzecz jasna, klasyczne zagwozdki logiczne w rodzaju przekręcania zaworów w odpowiedniej kolejności również występują, jednak w śladowych ilościach i w gruncie rzeczy nie stanowią wyzwania dla starych wyjadaczy. By uniknąć dłuższych przestojów, wystarczy w zasadzie skrupulatnie czytać rozmaite notatki i zapiski (warto to robić również dlatego, że są one dla nas głównym źródłem poznania fabuły).

FPS, skradanka czy...?

Świat obserwujemy z perspektywy pierwszej osoby, jednak daleko szukać podobieństw do typowych strzelanin. Choć przeciwników nie brakuje, broni palnej nie uświadczymy (co za tym idzie, brak również typowego dla FPS-ów celownika). Miast tego mamy młotek, którym można przywalić, oraz... nogi, by zwiewać, gdzie pieprz rośnie. Ze względu na trudne operowanie narzędziem i znikomą odporność na rany preferowana jest ta druga opcja. Dla amatorów skradanek pozostała jeszcze możliwość krycia się w cieniu. Pomaga nam w tym masa skrzyń i innych gratów, za którymi ewentualnie można się schować i przeczekać zagrożenie. Związany jest z tym zresztą dość ciekawy patent. W momencie gdy trzymamy łeb nisko w jednej niezmienionej pozycji, obraz na chwilę się wyostrza, a wzrok przyzwyczajony do ciemności nieco lepiej wyławia majaczące w mroku kształty. Automatycznie też słychać wtedy nerwowy, przyspieszony oddech bohatera. Efekt wyborny, szczególnie w połączeniu z wpatrującymi się w nas żółtymi ślepiami. A gdy już owo spojrzenie odwzajemnimy, ekran rozmaże się, symulując uczucie paniki przejmującej kontrolę nad bohaterem!

Ciemno, szaro, brudno

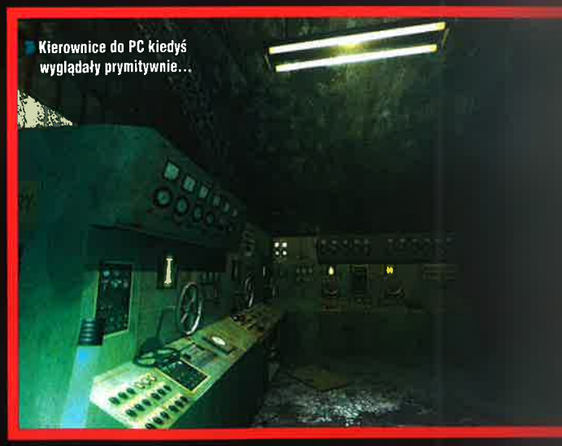
Wizualna strona gry również daje radę. Autorski silnik szwedzkiej ekipy znakomicie nadaje się do wygenerowania małych, zamkniętych pomieszczeń, a tekstury w większości przypadków są niezwykle wyraziste. Nic złego również nie powiem na temat dynamicznego cieniowania. Wisienką na szczycie tortu jest doskonały filtr graficzny, dający efekt charakterystycznego ziarna i brudu (podobne sztuczki znamy z innych dreszczowców, jak chociażby SH czy Condemned, choć oczywiście Penumbra to zupełnie inna kategoria wagowa). Gdybym już miał się do czegoś przyczepić, wspomnieć z konieczności muszę o mizernym wyglądzie przeciwników. Taki wilk na ten

Doskonały dowód na to, że nie liczy się tylko ogromny, wielomilionowy budżet. Równie ważne są pasja i zaangażowanie.

Jak to się wszystko zaczęło...

Na początku było demo. Demo technologiczne. W 2006 roku dziełko niezależnego szwedzkiego studia zostało udostępnione społeczności graczy za całkowitą darmochę. Projekt zyskał spory rozgłos głównie ze względu na niesamowity silnik fizyczny i ciężki, duszny klimat rasowego dreszczowca. Twórcy podbudowani pozytywnymi opiniami postanowili zakasać rękawy i stworzyć coś znacznie większego – komercyjną, płatną wersję programu. Znamy już 1/3 tego projektu i z czystym sumieniem można powiedzieć, że warto było nań czekać.

Ten wilk budzi grozę – ale chyba w inny sposób, niż planowali twórcy.


Kierownice do PC kiedyś wyglądały prymitywnie...

przykład – gdy w gęstym mroku ledwie dostrzegamy jego zarys, instynktownie niemal zaczynamy modlić się w duchu, by bydle nas zignorowało i poszło w drugą stronę. Ale wystarczy dać mu się podejść bliżej, by zauważyć mizerny wygląd poczwary i kiepskawą animację ruchów. Oczywistym jest, że takie detale skutecznie psują klimat.

Doskwiera również brak zróżnicowania przeciwników (w zasadzie występują w 3 rodzajach – wspomniane wilki, pająki i olbrzy-

Penumbra dowodzi, że gry przygodowe również nieustannie ewoluują.

Wiedziałem, że gdzieś tutaj zostawiłem mój stary portfel.

Cholercia, jakim cudem wylądowałem na planie kolejnej części „Obcego"?

Now I've got no choice but to move on. Whatever's made this tunnel its home clearly made it unstable as well.

Chyba nie chcę wiedzieć, co leży na tym posłaniu.

mie robale, które zabijają jednym uderzeniem; pozostaje nadzieja, że kolejne epizody będą bardziej odkrywcze w tym temacie). Podobny zarzut można wystosować pod adresem miejscówek. Co prawda, nie sposób odmówić im specyficznego uroku, jednak cała gra to właściwie kolejne wariacje tego samego schematu, czyli plątaniny podziemnych korytarzy (w których czają się przeciwnicy) i pomieszczeń istotnych z punktu widzenia fabuły (bez stworów, za to pełnych zapisków i przedmiotów niezbędnych do przetrwania).

Szepty w mroku

Sama muzyka przełomowa może nie jest, ale swe zadanie spełnia z nawiązką. Ścieżka dźwiękowa, z jaką mamy tu do czynienia, należy do bardzo specyficznej grupy. Nie próbuje wysuwać się na plan pierwszy, zaledwie zdradza swą obecność, bardzo delikatnie podkreślając wszystko to, co widzą (lub czego nie widzą) nasze oczy.

Jako że mamy do czynienia z horrorem, moim zdaniem, zdecydowano się na najlepsze możliwe rozwiązanie. Co innego bowiem, gdy mająca zjawa krzyknie nam coś w twarz, co innego zaś, gdy zbliży się powoli i zacznie szeptać do ucha. Widzicie subtelną różnicę?

Dźwiękowcy Penumbry próbują nas przestraszyć tą drugą metodą, za co im cześć i chwała. Muzyka, jaką udało im się stworzyć, wprost fenomenalnie buduje napięcie niejednokrotnie sprawiając, że szybciej bije nam serce, a po plecach przebiega zimny dreszcz. Pod koniec gry dosłownie podskoczyłem ze strachu na krześle właśnie dzięki piorunującej oprawie audio (a przynajmniej głównie dzięki niej). Zresztą nawet coś tak marginalnego jak motyw przewodni z menu urywał głowę. Niesamowicie klimatyczna i dołująca kompozycja.

Grande finale

Nie zawodzi również samo zakończenie. Biorąc pod uwagę fakt, że mamy do czynienia z pierwszym fragmentem dłuższej opowieści, jest ono dokładnie takie jak być powinno. Końcówka gry może nie zaskakuje, ale jest wystarczająco silnym bodźcem do tego, by chcieć czym prędzej poznać kolejny epizod. Do tego jest to zakończenie z gatunku tych mniej przyjemnych...

Nie będę tu naturalnie zdradzał szczegółów – ale założę się, że sporo z was na jakiś czas zapomni o oddychaniu. A potem mruknie *„cholercia, mocne... było warto!"*.

Kilka wniosków na koniec

Pierwszy epizod daje ogromne nadzieje. Nie tylko ze względu na to, co zobaczymy (a raczej, co możemy zobaczyć) w dalszych odcinkach trylogii. Bo choć apetyt rośnie w miarę jedzenia, a ja wciąż nie jestem syty, nie chciałbym się w tej chwili bawić w wizjonerstwo i wróżenie z fusów (od tego są wszak zapowiedzi). Mówię tu o czymś bardziej uniwersalnym. Jest to gra, która mówi nam o kilku niezwykle istotnych kwestiach. Po pierwsze, dowodzi, że gry przygodowe również mogą ewoluować i zaskakiwać, łącząc i scalając w jedno cechy charakterystyczne dla różnych gatunków.

Po wtóre, jest żywym przykładem na to, że wciąż jeszcze, mimo tempa i od dawna określonego kierunku rozwoju tej branży, nie liczy się tylko ogromny, wielomilionowy budżet. Równie ważne są pasja i zaangażowanie, których z pewnością nie zabrakło twórcom tej niesamowitej produkcji. No bo jak inaczej wytłumaczyć fakt, że niewielka grupka młodych ludzi bez pleców i wypchanego portfela potrafiła stworzyć grę, która pod wieloma względami może konkurować z tytułami z pierwszej ligi? |CDA|

Przytulny pokój elda. Urządzony gustownie, z dobrym oświetleniem...

PENUMBRA: OVERTURE...

OCENA **8**

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 7
AUDIO 9

PODSUMOWANIE

- ⊕ niesamowity, ponury klimat
- ⊕ potrafi zmrozić krew w żyłach
- ⊕ doskonała fizyka
- ⊕ niezła oprawa i świetny dźwięk
- ⊕ nowatorska pod wieloma względami
- ⊖ nieco zbyt schematyczna
- ⊖ tylko 3 rodzaje przeciwników
- ⊖ podzielona na 3 osobne odcinki

PRODUCENT: SYNETIC
DYSTRYBUTOR: CITY INTERACTIVE
CENA: 19,99 ZŁ
WWW.COBRA11-SPIEL.DE

WIN XP
PROCESOR: 1,8 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA: 128 MB, SM 2.0

GATUNEK: SAMOCHODÓWKA
MULTIPLAYER: TAK (SPLIT-SCREEN)

EUGENIUSZ SIEKIERA | POLICJANCI I ZŁODZIEJE

ALARM FOR COBRA 11

Alarm for Cobra 11 Nitro jest samochodówką bardzo nietypową. Są wózki, ulice i pościgi? Ano są. Czym więc się różni od innych? Przede wszystkim tym, że została stworzona na podstawie... serialu telewizyjnego.

Toż to wydaje się jeszcze większym absurdem niż decyzja o nakręceniu Dooma! Jak się okazuje, niekoniecznie. Bo choć potencjał drzemiący w pierwotnym obrazie nie został w pełni wykorzystany, produkcja studia Synetic zawiera to, co w serialu pełniło kluczową rolę, czyli **karkołomne pościgi, olbrzymie prędkości i oczywiście widowiskowe kraksy**. I mimo że grę możemy zaliczyć do budżetówek, w ostatecznym rozrachunku okazała się całkiem niezłym tworem, kosztującym u nas niespełna 2 dychy.

Tanio i krótko...

Co za tę kwotę otrzymujemy? Krótki, bo liczący zaledwie 27 misji, tryb kariery dla pojedynczego gracza, klasyczne wyścigi, w których możemy ustawiać wszelkie parametry (jak liczba okrążeń, zagęszczenie ruchu ulicznego, liczba przeciwników itp.) oraz zabawę z kumplem w starym stylu, czyli split screen.

Strawna, nieco za krótka budżetówka.

...ale ciekawie

Za wszystkimi misjami w trybie kariery czają się banalne opowiastki wymyślone po to, byśmy znali powód gnania na złamanie karku na drugi koniec mapy. Choć każda z tych naciąganych historyjek jest nieco inna od poprzednich, misje w gruncie rzeczy można podzielić na kilka podstawowych grup. Mamy m.in. nieco udziwnioną odmianę klasycznych wyścigów, w których trzeba dotrzeć na metę przed innymi, czasem też musimy zatrzymać samochód przeciwnika, kiedy indziej znów przyjdzie nam go dokumentnie pokiereszować (uważając przy tym, by własnej fury zbytnio nie uszkodzić).

Nie brakuje również sytuacji, w których musimy po prostu dotrzeć w wyznaczone miejsce w określonym czasie bądź też zaliczyć kilka(naście) checkpointów rozmieszczonych w rozmaitych punktach miasta (misje te przypominają wyścigi znane z serii GTA). Zadań należących do powyższych grup jest najwięcej, choć znalazło się również kilka ciekawszych pomysłów, jak chociażby zerżnięty z filmu „Speed" motyw z autobusem, który nie może zwolnić poniżej określonej prędkości, gdyż w przeciwnym razie eksploduje.

Przed każdym zadaniem wybieramy jeden z czterech dostępnych poziomów trudności. Różnią się one przede wszystkim określonymi limitami. W zależności od typu aktualnie rozgrywanej misji dotyczyć mogą rozmaitych rzeczy – czasu, w jakim musimy się zmieścić, odległości, na jaką musimy się oddalić od wrogiego pojazdu, maksymalnych uszkodzeń, jakie możemy odnieść (lub zadać), czy też maksymalnej prędkości, z jaką będzie zwiewać przed nami przeciwnik.

Autostrady i nie tylko

Miejscówki dzielą się na trzy główne kategorie. Większość zadań rozgrywa się na kilkunastokilometrowym odcinku autostrady, na którym lawirując pomiędzy samochodami mamy okazję mknąć 250 km/h przy ogłuszającym wyciu policyjnej syreny. Akcja innych misji toczy się z kolei na nieco bardziej urozmaiconych, pełnych zakrętów podmiejskich szosach. Ostatnią, najbardziej rozbudowaną lokacją jest miasto (choć chyba uczciwiej byłoby napisać, że mamy do czynienia z jedną dzielnicą). Szkoda tylko, że ludzie na ulicach to niemrawe, dwuwymiarowe kukły, przez co przejazd przez centrum przypomina wizytę w osobliwym gabinecie figur woskowych. Poza tym drobnym zgrzytem nie mam większych zarzutów pod adresem wizualnej strony produkcji.

Do poprawki

Nieco gorzej (ale tylko ociupinkę) wypadł element, który w każdej samochodówce odgrywa kluczową rolę – model jazdy (tutaj czysto zręcznościowy). **Każdy pojazd prowadzi się nieco inaczej, choć czasem zbyt łatwo.** Zniszczenia również należałoby nieco dopracować. Wachlarz dostępnych w grze samochodów nie jest może zbyt szeroki, ale poza radiowozami znalazło się też miejsce dla szybkich sportowych wózków, karetki, a nawet autobusu i tira.

Recenzowany tytuł nie dał mi zbyt wielu powodów do narzekań. Jasne, że mógłby być dłuższy, przydałyby się również misje „chodzone". Skoro gra nawiązuje do serialu opowiadającego o perypetiach gliniarzy, dlaczego ci występują tylko w charakterze manekinów siedzących za kierownicą? Tym bardziej żal, że wspomniane miasto całkiem nieźle zaprojektowano i aż prosi się o pieszą wycieczkę po okolicy. Cóż, może następnym razem. Tym niemniej i tak jest całkiem znośnie. |CDA|

OCENA **6+**

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 6
AUDIO 5

PODSUMOWANIE

- ⊕ zróżnicowane zadania
- ⊕ niezgorsza oprawa
- ⊖ krótka
- ⊖ momentami zbyt prosta

PRODUCENT: NOBILIS
DYSTRYBUTOR: IQ PUBLISHING
CENA: 59,90 ZŁ
WWW.SECRETS-OF-ATLANTIS.COM

WIN 98/2K/XP
PROCESOR: 1 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA: 32 MB, T&L

GATUNEK: PRZYGODOWA
MULTIPLAYER: NIE

the Secrets of Atlantis... THE SACRED LEGACY

Pośród twórców gier przygodowych miłośników tematu związanego z zaginioną Atlantydą jest nieporównanie więcej niż tych podejmujących inne tematy. Wątek ów wałkowali panowie z Lucas Arts, Cryo (którzy stworzyli chyba ze cztery łączące się ze sobą po części gry), a teraz podjęli go spece z firmy Nobilis.

Twórcy najnowszej gry – Stephene Ressot, Bruno Martin i Eric Safar, pracowali dawniej w studiu Cryo, z którego wyszły Atlantis: The Lost Tales, Beyond Atlantis i Beyond Atlantis II. Opuściwszy tę firmę, założyli własny zespół znany jako Atlantis Interactive Entertainment. Przed dwoma laty rzucili na rynek grę Atlantis Evolution. Teraz zaś proponują PT graczom kolejną odsłonę tajemnic Atlantydy – czyli właśnie tę grę.

Let me introduce...

Jej bohaterem jest Howard Brooks – inżynier aeronauta, pracujący dla towarzystwa lotniczego wykorzystującego zeppelin Graf Hindenburg. Przypominam, że zeppeliny były sterowcami, to znaczy aparatami latającymi lżejszymi od powietrza, ale takimi, którymi dało się sterować z wykorzystaniem silników ze śmigłami. Obiecujący rozwój zeppelinów przerwała II wojna światowa, choć miały na swoim koncie niemałe osiągnięcia (jak na przykład podróż dookoła świata w roku 1929). Czynnikiem nośnym w zeppelinach był wodór, który wywołał dość spektakularną katastrofę Hindenburga w 1937 roku (aparat spłonął podczas podchodzenia do lądowania w Nowym Jorku, a spora część załogi i pasażerów nie uratowała się). **Rozpisuję się o tym powietrznym statku dlatego, że jest on podstawowym środkiem transportu naszego bohatera.** (W ramach ciekawostki mogę też dodać, że niektórzy spece od transportu przewidują powrót tych powietrznych okrętów do łask. Współczesne zeppeliny byłyby bezpieczniejsze w eksploatacji, ponieważ jako gazu nośnego mogłyby używać helu.)

Bohater na grafie

Howarda poznajemy właśnie na pokładzie Hindenburga podczas przelotu do Ameryki. Po dwu dniach lotu jakieś przejściowe kłopoty techniczne zmuszają kapitana do poproszenia pasażerów o zamknięcie się w kabinach, a nasz bohater zostaje „stłumiony" przez dwu opryszków. Gdy otwiera oczy – gra jest twoja. Nie dość, że wziąłeś po mordzie, to jeszcze dranie dali nogę (dwupłatem), a sterowiec wymyka się spod kontroli załogi. Miłe przebudzenie i niezły początek podróży. A ta będzie naprawdę daleka, tak w sensie geograficznym, jak i czasowym, gdyż po paru pierepałkach w Nowym Jorku **trafisz do zleceniodawcy, który obarcza cię dość interesującą misją: trzeba odnaleźć starożytną Atlantydę**. Droga wiedzie przez Chiny i Indie do Iranu, gdzie... ale nie będę zdradzał wszystkiego.

Intryga jest dość zawiła. Brooks okazuje się ni mniej, ni więcej, tylko zapowiedzianym przez starożytne bóstwa nosicielem i dziedzicem pewnego proroctwa. Zanim jednak się tego dowie, będzie mu dane przeżyć najrozmaitsze przygody, których mógłby mu pozazdrościć znany nam skądinąd archeolog z batem i w skórzanym kapeluszu.

Graf Zeppelin przybył zgodnie z grafikiem.

Urzeczony

Tym, co mnie w TsoA urzekło, były znakomite animacje, nagradzające kolejne postępy gracza. Zrobiono je w konwencji najlepszych francuskich i hiszpańskich komiksów, które do amerykańskich dzieł Marvela mają się tak jak toledańska szpada do policyjnej pały. Każda z nich jest bardzo starannie opracowana i przemyślana. Naprawdę świetna robota w stylu filmu noir.

Irytujące jest tylko to, że gra nie zamyka się w całość.

Poza tymi animacjami gra nie jest już aż tak urodziwa, choć trzyma bardzo przyzwoity poziom. Twórcy dobrze oddają nastrój poszczególnych lokacji – wnętrze Empire State Building to piękne art deco, szulernia w Macao jest kwintesencją spelunek Dalekiego Wschodu, indyjski pałac wygląda jak sen Szeherezady, a irańska wioska... jak typowa irańska wioska. Wszystko jest bardzo stylowe, choć może nieco pustawe.

Zawężony

W samej grze wszystko – poza animacjami – widzimy oczami głównego bohatera. Ten może się poruszać od „węzła" do „węzła", a w nich ma już pełną swobodę rozglądania się po otoczeniu. Osobiście nie przepadam za tego typu rozwiązaniami, ale… *de gustibus non disputandum est*. Tak to sobie panowie z Nobilis zaplanowali, co jest ich dobrym zbójeckim prawem.

Program stawia przed nami rozmaite trudności i zagadki – jedne są natury... powiedzmy, przyziemnej (jak odkręcić śruby na kołnierzu przewodów z parą lub czym zastąpić uszkodzone przewody zasilające radiostację), inne zaś są czysto logicznymi układankami (nawet miłośnicy Sudoku znajdą tu odmianę tej gry, tyle że cyfry zastąpiono osobliwymi symbolami). Pewne przedmioty trzeba łączyć lub rozłączać, co wymaga sporej dozy wyobraźni.

Osobiście najbardziej nie lubię „wiązanek" – układania rozmaitych dźwigni czy klocków sprzężonych ze sobą tak, że przesunięcie jednej (jednego) powoduje poruszenie dwu lub trzech innych. Najbardziej paskudną tego typu łamigłówkę widziałem w Still Life'ie. Ale i w tej grze natkniesz się przynajmniej na dwie takie ciekawostki. Miłośnicy amerykańskiej odmiany pokera będą sobie mogli pograć – i od ich umiejętności będzie zależał dalszy postęp w grze. Na szczęście można rozegrać kilka partii.

Do 10 razy sztuka

Grę oczywiście można zapisać w dowolnym momencie – ale slotów mamy tylko dziesięć, więc doradzam oszczędność. The Secret of Atlantis należy do tych tytułów, w których bohater może „zginąć", ale nie należy się obawiać – zmartwychwstanie jest łatwe i cofa nas do momentu, w którym popełniliśmy błąd, możemy więc wszystko ponownie przemyśleć.

Atlantyda

Historie i legendy dotyczące zatopionego kontynentu datują się od czasów Platona. Mówi się, że istniał gdzieś za Słupami Heraklesa – ale i lokalizacja tychże nie została do końca wyjaśniona... Niektórzy twierdzą, że były w Cieśninie Gibraltarskiej, inni umieszczają je w Cieśninie Messyńskiej, dzielącej Sycylię od Półwyspu Apenińskiego. W każdym razie legendy mówią o zbudowanym przez samego Posejdona mieście, w którym ulice brukowane były złotem, a rzekami płynęły nektar i ambrozja. Jednym słowem – Złoty Wiek i żadnych kaczek. Ludzie żyli sobie tam radośnie i beztrosko jak ser feta w zalewie – ale w końcu wkurzyli czymś bogów i ci zrobili im z d... jesień starożytności tak dokumentnie, że ślad po nich nie pozostał. O ile w ogóle, rzecz jasna, istnieli.

Zrobimy Chińczyków w lampiona.

Gabinet pakerów w(i)oskowych.

Hej, to lepsze niż Word, nigdy się nie zawiesza i drukuje w czasie rzeczywistym!

Atlantydzi lubili ostre kobitki i odlotowe zwierzątka.

Bardzo dobrą i mocną stroną produkcji jest oprawa dźwiękowa. Muzykę skomponował Stephane Brand. Każda z lokacji ma odrębny motyw, który zresztą zmienia tempo – w przełomowych momentach nabiera dramatycznych akcentów. Doskonałe są dźwięki, w tym także podłożone głosy. Lektorzy/aktorzy spisali się na medal! Mam nadzieję, że nie spartolą tego twórcy spolszczenia (o ile do takowego dojdzie, a byłoby miło). Nie cierpię sytuacji, w której bohater wiszący na jednej ręce nad przepaścią pełną krokodyli przemawia tak spokojnie, jakby właśnie siedział w głębokim klubowym „leniwcu" ze szklaneczką dobrego whiskacza w łapie. W tej grze czegoś takiego absolutnie nie doświadczysz.

Zatem?

Ostateczna konkluzja – gra jest ciekawa i godna uwagi. Mimo że menu główne wygląda irytująco ubogo, gdy tylko zaczniecie zabawę, zmienicie zdanie. Choć sam temat jest już oklepany jak Michalczewski po swej ostatniej walce, **można bez większego wahania produkt Nobilisu polecić wszystkim miłośnikom przygodówek.**

Irytujące jest tylko to, że nie zamyka się on w całość. Tak jak Dreamfall czy Runaway 2, kończy się w połowie, ostentacyjnie zapowiadając kontynuację przygód naszego bohatera.

Nie lubię tego, ale podejrzewam, że taka tendencja będzie się rozprzestrzeniać. Skoro drugą część „Piratów z Karaibów" podzielono na połowy, czemu niby w świecie gier miałoby być inaczej? |CDA|

OCENA 8

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 7
AUDIO 9

PODSUMOWANIE

- ⊕ ogólne wrażenia
- ⊕ a szczególnie animacje
- ⊕ oraz dźwięk
- ⊖ urywa się w pół drogi
- ⊖ znowu szukamy Atlantydy?!
- ⊖ niektóre zagadki logiczne
- ⊖ grafika nie dorównuje dźwiękom

PRODUCENT: 10TACLE STUDIOS BELGIUM
DYSTRYBUTOR: IQ PUBLISHING
CENA: 79,90 ZŁ
WWW.IQPUBLISHING.PL

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 1 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA: 64 MB, SM – BD

GATUNEK: SPORTOWA
MULTIPLAYER: NIE

CZARNY IWAN | FRANCUSKI ŁĄCZNIK

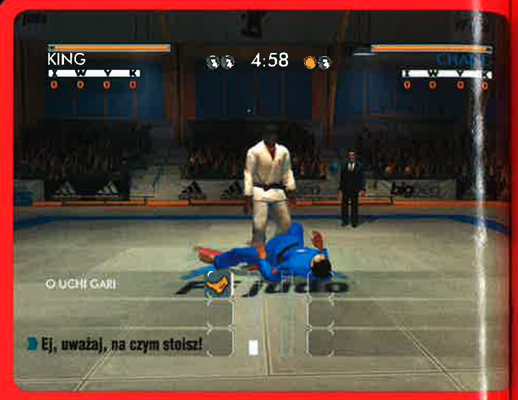
DAVID DOUILLET JUDO

Spośród francuskich dżudoków największy to niejaki David Douillet. Ten facet ma tyle medali, że zawstydziłby niejednego radzieckiego generała. Jak łatwo się domyślić, w grze David Douillet Judo nasz pogromca Goliata gra pierwsze skrzypce.

Dżudo to sztuka walki, która historycznie wywodzi się z jiu-jitsu, a swą formę współczesną zawdzięcza Jigoro Kano – twórcy stylu. Okazuje się, że ten szlachetny sposób walki został doceniony również w kraju smakoszy ślimaczego mięsa i żabich podudzi.

Przede wszystkim musimy sobie wyjaśnić jedno. Jeśli spodziewasz się, że to zwykła bijatyka, w której będziesz mógł odbijać się od sufitu, rzucać w przeciwnika fire-balle i robić mu efektowne fatality – to nie ten adres. Gra wyprodukowana przez belgijską filię firmy 10Tacle to raczej sportowa symulacja walki, która ma odzwierciedlać prawdziwe warunki na macie, techniki wykonywane przez zawodników, określone przepisy meczu. Pięknie, ślicznie, tylko to zupełnie się nie udało. Dlaczego?

Powodów jest wiele, każdy znajdzie coś dla siebie. Może zaczniemy od początku. Po odpaleniu gry i przejrzeniu menu chciałem skonfigurować klawisze w sposób, jaki lubię. Klawiszologia rzeczywiście jest, ale już o zmianie zdefiniowanych guzików możemy zapomnieć. Takiej opcji nie przewidziano! Możesz się więc gimnastykować z padem lub użyć klawiatury, ale tylko w zgodzie z ustawieniem firmowym. I dobrze, mądrzejsi to wymyślili, nie będzie nikt zmieniał tego, co na pewno jest dobre!



Ręka, noga, mózg na ścianie

Aby stanąć do zawodów, warto się najpierw przygotować, zapoznać z poradnikiem przygotowanym przez wielkiego D. Tutorial jest jednak tak skonstruowany, że co chwila trzeba wciskać Enter. Najpierw jest litania porad mistrza, w której po każdej złotej myśli trzeba wbić ten nieszczęsny przycisk. Po co? Może, by rozgrzać palce przed walką?

Czas na coś konkretniejszego, czyli naukę technik. Każda składa się z kilku elementów, które wybieramy, operując strzałkami kierunku oraz trzema przyciskami (ręka, noga oraz pas). Dla przykładu technikę *sode tsurikomi gosh* wykonujemy przyciskami strzałka plus noga, ręka, pas, ręka. Wydaje się to sensowne, ale niestety nie jest, bowiem zamiast śledzić ruchy przeciwnika, gapimy się w rządki ikon wyświetlanych w dolnej części ekranu. Przypomina to trochę zabawę z gry Happy Feet: Tupot małych stóp. Aby mały Mumble dobrze stepował, trzeba było sprawnie naciskać cztery klawisze kierunkowe w momencie, kiedy na ekranie pojawiały się strzałki. W Judo jest podobnie, tylko zamiast pingwina mamy dwóch gości. No i tańczą w innym stylu.

Zamiast sushi – tai otoshi

Mamy 52 techniki do wyboru – **dla ludzi ćwiczących dżudo jest to na pewno świetny samouczek.** Pozostałych graczy wiedza o, dajmy na to, *tai otoshi*, raczej nie zauroczy. Muszę oddać grze sprawiedliwość, bowiem istnieje również możliwość wyłączenia wspomnianych ikon i prowadzenia walki wolnej bez dyskoteki ze strzałkami i znaczkami. Niestety i w tym punkcie gra jest niedopracowana – wykonanie najlepszej techniki jest masakrycznie utrudnione. Sekwencje ofensywne trzeba łączyć z defensywnymi w odpowiednim momencie i do tego jak najlepiej wykonanymi (ze względu na punkty). W porządku, ale konia z rzędem, komu będzie to płynnie wychodzić.

Wpadnij w tryby

Rodzajów zabawy jest kilka. Do wyboru Quick Play, Championship, Career, są też trzy dostępne poziomy trudności oraz definiowalne czas rundy i szybkość pojedynku. Szybka walka to oczywiście starcie z danym dżudoką na dowolnej arenie. Do wyboru cała plejada zawodników o odmiennych parametrach (siła, szybkość, refleks, wytrzymałość, impuls). Pozostałe dwa tryby są bardzo podobne, bowiem mistrzostwa to jakby część trybu kariery. Jeśli zdecydujesz się podążyć ścieżką Nastuli, będziesz mógł zbierać punkty doświadczenia oraz medale. Te trofea mają wartość – dzięki nim uzyskujesz dostęp do kolejnego etapu zmagań, których ukoronowaniem jest oczywiście pojedynek z wielkim D.

Łagodna droga

Dżudo pochodzi z Japonii. Jego twórcą był Jigoro KANO (1860-1938). Zebrał i ulepszył chwyty jiu-jitsu nadając im nową formę. Kano usunął z jiu-jitsu elementy mogące zagrozić zdrowiu lub życiu i wprowadził nowe, stworzone przez siebie. Nazwę „dżudo" można tłumaczyć jako „drogę do zwinności" lub „drogę ustępowania" (JUDO: JU – zwinnie, ustępować; DO – droga, zasada). Krótko mówiąc – spryt wygrywa z brutalną siłą.

Loży i kwiczy

Cechy zawodnika można rozwijać, a nawet zbierać bonusowe punkty za ulubione techniki, których użyłeś, by rozłożyć przeciwnika na łopatki. Wydaje się to wszystko poukładane i sensowe. I rzeczywiście tak wygląda na pierwszy, że tak powiem, rzut. Jak to zwykle jednak bywa, diabeł tkwi w szczegółach.

Okej, wychodzisz do walki, próbujesz różnych technik, co powoduje spadek wytrzymałości (od niej zależy, jak dobrze technika zostanie wykonana). Ostatecznie, tuż przed końcem walki, rozkładasz przeciwnika i wygrywasz, przechodzisz do następnego etapu. Doskonale, już otwierasz buteleczkę z piwem, by to uświetnić i zbierasz siły witalne do kolejnej walki. Możesz się jednak zdziwić i zakrztusić, bo okazuje się, że następną walkę zaczynasz... zupełnie wyczerpany (z takim poziomem wytrzymałości, z jakim ukończyłeś poprzednie starcie!).

Oznacza to oczywiście przegraną pojedynku, bo przeciwnik będzie szybszy. Jaki w tym sens? Twórcom zapewne chodziło o to, aby nie trwonić energii na puste ataki. Miała to być gra psychologiczna, zakończona szybkim i kończącym pojedynek rzutem punktowanym najwyższą oceną (*ippon*). Szkoda tylko, że to zupełnie nie działa i w praktyce oznacza po prostu, iż wygrywa się jedną, dwie walki – potem zawodnik definitywnie się kończy (wytrzymałość się regeneruje, ale w ślimaczym tempie). Zupełnie to nie działa i po prostu wkurza.

Na dobranoc

I jeszcze jedno. Ja rozumiem, że to gra sportowa i nie ma co liczyć na panienki na rurach tańczące w tle, ale po godzinie zabawy z Judo można umrzeć z nudów. **Wszyscy zawodnicy wyglądają niemal tak samo, hale odwzorowano wiernie, ale bez polotu.** Nie mówię, że gra wygląda źle, bo tak nie jest (chociaż płaska publika dobrego wrażenia nie robi), ale ile razy można stawać do pojedynku, który zawsze wygląda tak samo. Poza tym, gdzie są powtórki walk, jakieś dodatkowe drobiazgi umilające zabawę, np. możliwość personalizacji zawodnika? (O np. bullet time'ie podczas co efektowniejszych technik nie warto nawet marzyć...) Walki i turnieje wyglądają i przebiegają tak samo – nużąca monotonia może pokonać nie przeciwnika, ale użytkownika.

Wątłe żabie udka

David Douillet Judo to gra, która nie jest przeznaczona dla szerszego grona odbiorców – jest **po prostu zbyt nudna, schematyczna i monotonna.** Nawet jeśli weźmiemy poprawkę na to, że DDJ to bardziej symulator sportowy niż bijatyka, nie zmienia to mojego zdania o grze. Szereg niedociągnięć i błędów sprawia, że nawet wielcy zwolennicy dżudo będą rozczarowani.

DDJ ma na pewno walor edukacyjny – można poznać paletę technik japońskiej sztuki walki. Pytanie tylko, czy warto za to zapłacić osiemdziesiąt złotych? Odpowiedź jest oczywista... **CDA**

OCENA 6

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 5
AUDIO 6

PODSUMOWANIE

- ⊕ dla fanów dżudo niezła rzecz
- ⊕ techniki fajnie wyglądają
- ⊕ można poznać wielkiego Davida Douillet
- ⊖ gra dla fanów
- ⊖ klawisz Enter
- ⊖ zamiast patrzeć na zawodników, liczysz ikony
- ⊖ tylko kilka plansz
- ⊖ niemożność zmiany klawiszologii
- ⊖ dość mizerna oprawa graficzna, stosunek ceny do jakości

Po godzinie zabawy można umrzeć z nudów!

PRODUCENT: DIGITAL SPRAY STUDIOS
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 29,90 ZŁ
WWW.YOUAREEMPTY.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 2,4 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA: 128 MB, SM 2.0

GATUNEK: FPS
MULTIPLAYER: NIE

QN`IK | PUSTOSTAN

YOU ARE EMPTY

Przeciętny gracz nie powinien się zdziwić, gdyby obudził się kiedyś w ponurej szpitalnej sali otoczony zewsząd przez zombi. Tyle razy już mu się to zdarzało, że pewnie weszło mu to w krew.

Wschodni programiści zdają sobie doskonale sprawę, że dla zepsutych zachodnich graczy socrealizm i wydarzenia zza żelaznej kurtyny są szczególnie ciekawe i bardzo „orientalne", a co za tym idzie: całkiem przyzwoicie się sprzedają. Problem polega na tym, że po premierze Half-Life'a 2, w którym poziomy przypominające peerelowskie blokowiska były jednymi z bardziej udanych lokacji, za tworzenie gier z akcją w Związku Radzieckim wzięli się ludzie nie do końca się do tego nadający...

Na dzikim wschodzie

Tak naprawdę jedynym tytułem, jaki naprawdę skutecznie wykorzystał słowiańską duszę i historię w celach komercyjnych, był Stalker. Reszta to niechlubne próby dorównania produkcji Valve – popłuczyn w stylu Stalin Subway powstało niestety sporo, na szczęście większość z nich udało się nam zapomnieć niedługo po wrzuceniu pudełek do najbardziej adekwatnego miejsca, by spoczywały w spokoju obok ogryzków i zużytych chusteczek. Czy taki sam los spotka You Are Empty?

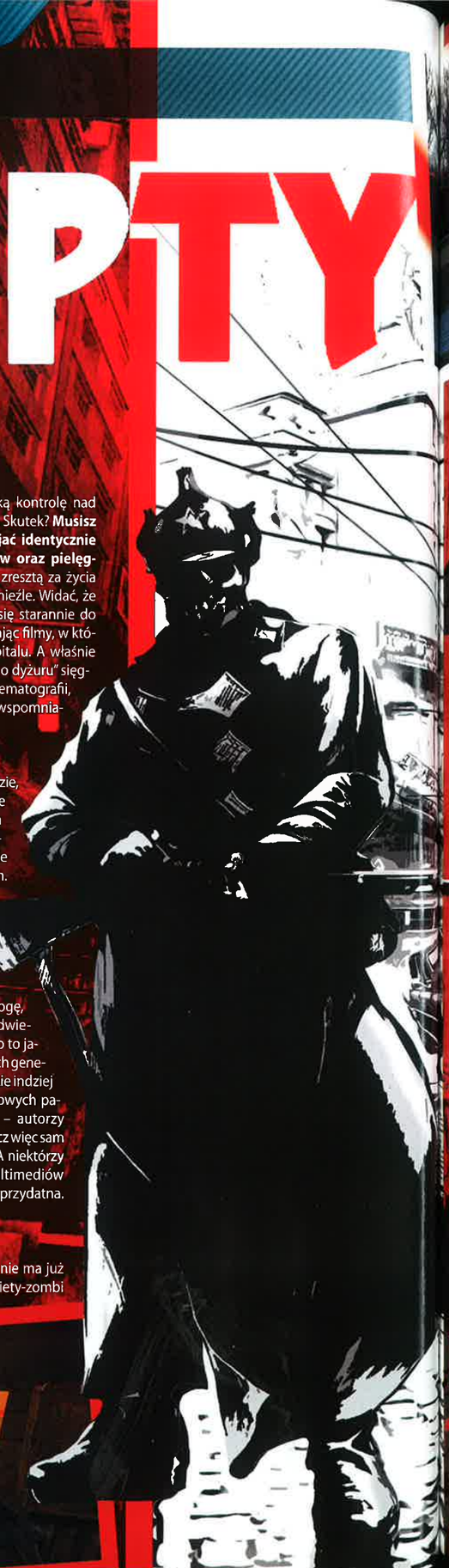
Historia stojąca za tym jakże frapującym tytułem powstawała – tak na oko – jakieś 3 minuty, wliczając w to przerwę na szklankę spirytusu i ogóreczka. Tak oto rzucany jesteś w lata 50. ubiegłego wieku. Zamiast jednak „miłej" stalinowskiej atmosfery trafiasz początkowo do szpitala, w którym – jak się okazuje – miał miejsce eksperyment. Ten – cóż za szok i zaskoczenie! – się nie powiódł, a naukowcy stracili wszelką kontrolę nad efektami własnych działań. Skutek? **Musisz biegać po szpitalu, zabijać identycznie wyglądających pacjentów oraz pielęgniarki-zombi**. Te ostatnie zresztą za życia prezentowały się całkiem nieźle. Widać, że producenci przygotowali się starannie do zadania, godzinami oglądając filmy, w których akcja działa się w szpitalu. A właśnie faktowi, że zamiast „Ostrego dyżuru" sięgnęli po inne ostre dzieła kinematografii, zawdzięczamy wizerunek wspomnianych pielęgniarek.

Gracze na traktory!

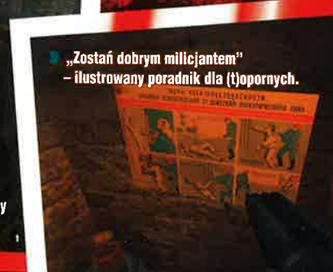
Gdy ucieczka już się powiedzie, bohater rusza – choć nie mamy pojęcia, dlaczego – na jakąś farmę zwaną oczywiście (ach, te realia i orientalnie brzmiące nazwy!) kołchozem. Tam z pierwszej z brzegu szopy wyskakuje... Zgadnij. Tak, brawo: pacjent zakładu psychiatrycznego. Co tam robi i dlaczego przebył tak daleką drogę, nie wiadomo – być może odwiedzane socjalistyczne ranczo to jakaś mekka zmodyfikowanych genetycznie wariatów, ew. nigdzie indziej nie ma tak fajowych kolorowych pastylek? Nie mam pojęcia – autorzy o niczym nie informują, gracz więc sam musi wysilać wyobraźnię. A niektórzy narzekali, że w dobie multimediów staje się ona coraz mniej przydatna. Phi, pesymiści.

Budowanie klimatu

Niestety w kolejnej lokacji nie ma już pielęgniarek, są za to kobiety-zombi wyposażone w sierpy (tylko czemu nie na traktorach?), zmutowane psy i kilku wieśniaków z dubeltówkami. **Szczególnie jednak ciekawie prezentują się... kury. Krótka charakterystyka: mniej więcej trzy metry wzrostu i wielka chęć mordu.** Dowiedzieć się o nich zresztą można było wcześniej z notatek, które gdzieniegdzie są porozrzucane po lokacjach. Teoretycznie mają one chyba wprowadzić w klimat gry, ale ekipa Digital Spray nie ma pojęcia, jak się coś takiego robi. Stąd też czytając „odręczną" notatkę, że kury ostatnio bardzo urosły, pewnie ze względu na nową karmę, sam nie wiedziałem, czy mam czuć się tylko zażenowany nieporadnością scenarzystów, czy to tylko taki nieudany żart. (A wiele, wiele lat temu niejaki Bułhakow w „Fatalnych jajach" wykorzystał praktycznie identyczny pomysł dużo, dużo lepiej.) Zważywszy jednak na to, że You Are Empty **usilnie stara się udawać FPS pomieszany z survival horrorem**, to jednak jest nieudolność...



Uhu, Iwanow imieniny obchodził...



„Zostań dobrym milicjantem" – ilustrowany poradnik dla (t)opornych.

Najciekawsze w tej grze jest to, że już od dłuższego czasu wpisała się w jakiś sposób w naszą świadomość. Zwykle nie zwracamy szczególnej uwagi na każdego powstającego FPS-a, tym razem jednak było inaczej. Tytuł kojarzył każdy w redakcji – podejrzewam, że większość by go opisała, oczywiście bez patrzenia, jako „rosyjskiego Painkillera". Prawda jest jednak taka, że jako takie kojarzenie tytułu spowodowane było tylko tym, że jest on bardzo chwytliwy i odpowiednio rozreklamowany. Pod każdym innym względem You Are Empty to w swoich najlepszych momentach tylko przeciętniak.

Stary niedźwiedź mocno zaspał

Zdaje się, że rosyjscy twórcy zapadli w długi sen zimowy i obudzili się dopiero teraz. Jednak nie wszyscy spali tak samo długo. O ile graficy zasnęli gdzieś w okolicach 2002 roku, to już projektanci leveli ułożyli się błogo zaraz po premierze pierwszego Quake'a. Nie oznacza to jednak, że wyspani i pełni sił witalnych zabrali się do pracy – niestety efekt jest taki, że poziomy są skonstruowane tak, jak zwykło się to robić w ubiegłym wieku. Idziesz z punktu A do B, jednak tam są zamknięte drzwi, musisz więc dostać się do punktu C, gdzie jest klucz. Po drodze jeszcze zabijasz kilkudziesięciu skretyniałych wrogów, którzy pojawiają się w określonych miejscach wtedy, gdy przekroczysz niewidoczną linię. Czasem też pojawiają się tam, gdzie nie mieli prawa się znaleźć, ale kto by się w 1996 roku przejmował takimi szczegółami...

To nie warszawa, tylko pobieda – klon forda z lat 30.

Mniam, nie ma jak fabryka przetworów rybnych.

Nuuuuuuuu zaaaaaajeeeeec – pagadiiiiii!

Z dedykacją dla tych wszystkich, których „kręcą" marzenia o pielęgniarkach.

W swoich najlepszych momentach YAE to tylko przeciętniak.

Niczego dobrego nie mogę również napisać o innych aspektach gry. To, co najważniejsze w strzelankach, czyli broń i przeciwnicy, nie spełnia oczekiwań. Wszystko działa tu topornie – oręż jest bardzo ograniczony. Nie ma możliwości, by np. zabrać siekierę strażakowi-zombi, jesteś skazany na znaleziony na początku wielki klucz francuski, nie licz też na większą liczbę pistoletów czy strzelb. Wrogowie zaś to idealni obywatele społeczeństwa totalitarnego. Zupełnie bez mózgów – robią tylko to, co im kazano, czyli wszelkimi sposobami atakują gracza. Czasem co prawda zapamiętale strzelają w ścianę, gdyż nie potrafią ominąć prostej przeszkody, jednak w ogólnym rozrachunku tak objawiający się debilizm jest dla władz pożyteczny i całkowicie akceptowalny.

Sockolorystyka

Niewiele dobrego można również napisać o oprawie graficznej. Niezależnie od lokacji, w której się znajdujesz, wszystko jest w szaroburych barwach. W pewnym stopniu jest to zgodne z realiami historycznymi, gdyż wystarczy spojrzeć na nasze ponure blokowiska, by stwierdzić, że paleta większa niż kilkadziesiąt odcieni szarości nie jest potrzebna do ich odtworzenia. Ale bez przesady – nawet w stalinowskiej Rosji czasem zaświeciło słońce, a i trawa bywała zielona. Jeśli kolorystyka widoczna na screenach cię przeraża i uważasz, że od grania mógłbyś popaść w depresję, pewnie masz rację.

Technicznie również nie jest – nomen omen – różowo. Co prawda, jest tu jakiś silnik fizyczny, można przestawić niektóre skrzynie (choć podnieść – już nie), wrogowie upadają zgodnie z czymś, co zwykło się określać jako rag-doll, headshoty powalają ich zwykle od razu, trafienia w korpus są mniej skuteczne. Teoretycznie jest tu więc zestaw minimum, który sprawia, że twórcy mogą się nie wstydzić własnego dzieła. W praktyce nie ma tu zupełnie nic ponad ten zestaw standardowy. Błędów jest sporo, a możliwości interakcji z otoczeniem ograniczają się w zasadzie tylko do wysadzania poukładanych gdzieniegdzie łatwopalnych beczek.

Muzyczna odwilż

Gdyby ktoś przystawił mi pistolet do głowy i kazał napisać coś pozytywnego o You Are Empty, chyba na myśl przyszłaby mi tylko muzyka. Pojawia się rzadko, zwykle w lokacji, w której zaraz zacznie się większa rzeź – i nawet da się jej słuchać.

Socrewolucja

W Polsce dystrybucją YAE zajmuje się oczywiście Cenega – monopolista, jeśli chodzi o rosyjskie gry (nie mylić ze Stalkerem, który jest rodem z Ukrainy i powstawał za pieniądze zgniłego Zachodu). Cena na szczęście została ustalona na „rewolucyjnocenowym" poziomie – 29,90 zł. Prawdę mówiąc i to wydaje mi się za dużo jak na tytuł z grywalnością sprzed dziesięciu lat...

PS Prawie zapomniałem: autorzy nie przewidzieli możliwości biegania – a kierowana postać porusza się standardowo dość wolno. Baaardzo śmieszne.

PPS Na pudełku gry widnieje cytat z pewnego serwisu – z oceną 9/10. W miesiąc po premierze na tymże wortalu wciąż nie ma recenzji, z którego ponoć zdanie pochodzi. Baaardzo ciekawe. |CDA|

OCENA 4+

GRYWALNOŚĆ 4
WIDEO 6
AUDIO 7

PODSUMOWANIE

- momentami znośna muzyka
- zobacz, w co się kiedyś grało
- mało satysfakcjonująca rozgrywka
- szarobura
- FPS-y od pierwszego Quake'a znacznie poszły do przodu
- banalna fabuła

- PRODUCENT: SKYFALLEN ENTERTAINMENT
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 99,90 ZŁ
- WWW.BLOODMAGICTHEGAME.COM
- WIN 2K/XP
- PROCESOR: 1,6 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA: 64 MB, SM 1.1
- GATUNEK: HACK & SLASH
- MULTIPLAYER: TAK

DVD 06/2007

ALLOR | ZAŚWITAŁO I ZGASŁO...

DAWN OF MAGIC

Z grami zza naszej wschodniej granicy jest ciężko. Nie, nie dlatego, że ich nie ma. Chodzi o ich bardzo nierówny poziom i duże upodobanie autorów do eksperymentowania. To właściwie dobrze – w końcu nowych idei nigdy za wiele, ale pod warunkiem, że najpierw zostały przemyślane. A z tym jest niestety różnie. Także w Dawn of Magic.

Informacje o grze dostępne przed premierą były bardzo smakowite. Diablo w 3D to mało powiedziane! Wprawdzie epicka opowieść o złym Modo, co to został pozbawiony mocy i strącony do świata śmiertelników, nie jest może niczym specjalnie przełomowym, ale standard trzyma. Podobnie jak zadanie gracza, który będzie musiał... no właśnie, okazuje się, że jego celem nie będzie pokazanie Modo, że śmiertelnicy też mają go dosyć. W każdym razie nie tylko to.

Nie idź na wojnę, bo rogów dostaniesz.

Żona piekarza i student

Mimo w miarę standardowej historii, już na etapie wyboru postaci **widać, że autorzy mocno silili się na oryginalność**. Żona piekarza, student, posunięty w latach mnich oraz urodziwa Cyganka – nie są to typowi główni bohaterowie gier RPG. I jakoś trudno sobie wyobrazić gracza, który z własnej nieprzymuszonej woli wcieli się w grubą, niezbyt inteligentną babę walczącą z wrogami patelnią (*w imaginowaniu takiego indywiduum pomoże moja fotografia – sam zdecydowałem się właśnie na granie tym babsztylem – dop. Q*). **Wybór bohaterów jest więc nieco ograniczony, tym bardziej że mają oni przypisane cechy** (energia, siła, inteligencja, a także punkty życia oraz chi, czyli tutejszy odpowiednik many).

Po podjęciu decyzji lądujemy w akademii sztuk magicznych, w której dobieramy sobie trzy szkoły, jakie poznamy na początku gry. A jest z czego wybierać: cztery żywioły, przywołania, krew, pentagramy, kości, alchemia, światło, przekleństwa i błogosławieństwa – w sumie w grze jest ich aż dwanaście. Ale pełnej swobody nie mamy, bo szkoły zostały pogrupowane po cztery, a z każdej czwórki wybieramy tylko jedną – przy czym te krwi oraz pentagramów musimy sobie na początku odpuścić.

Zaraz się rozstrzygnie, kto zostanie królową balu!

Lodem i ogniem

Dwanaście szkół razy osiem czarów teoretycznie daje dziewięćdziesiąt sześć różnych możliwości eksterminacji wrogów – lub pomocy w niej, bo nie wszystkie z nich są wystarczająco bezpośrednie, by przeciwników odesłać na odpoczynek (wieczny). Zaklęcia można jednak łączyć w pary zarówno po to, by je wzmacniać (są specjalne czary, które służą jedynie zwiększaniu efektów innych z danej szkoły), jak i tworzyć nowe efekty, choćby łącząc błyskawice z kulą ognia. Szkoda wprawdzie, że ograniczono to jedynie do dwóch zaklęć, ale to i tak więcej niż u wielu konkurentów.

Jest jeszcze inna dobra wiadomość. Otóż początkowy wybór ma znaczenie czysto kosmetyczne. W trakcie dalszej gry będziemy mogli poznać czary z dowolnej szkoły, w tym także tych dwóch niedostępnych w akademii. Wystarczy znaleźć zwój lub chętnego handlarza, przeznaczyć punkcik na naukę – i gotowe.

Krwawy świt magii?

Pierwsze informacje o Dawn of Magic pojawiły się w marcu tego roku. I brzmiały mniej więcej tak: *„wszem i wobec znać się daje, że Blood Magic z dniem dzisiejszym Dawn of Magic zwać się będzie"*. Choćby po ilości krwi na ekranach ładowania widać, że zmiana ogranicza się do podmiany literek, ale co ciekawe – nie było to wcale pierwsze zamieszanie wokół magii.

Dawno, dawno temu bowiem pojawiły się informacje o nowej, przełomowej grze ze wschodu, Bloody Magic zwanej. Prezentowano ją nawet na E3 w maju 2003, kiedy to zasugerowano wydawcy, że *'bloody'* to jednak w potocznym rozumieniu *„cholerny"*, a nie *„krwawy"*... Wydano tedy pierwsze oświadczenie: *„o Cholernej magii zapomnieć waszmościowie zechcejcie, bo to pomyłka jeno, od samego początku krwawa ona być miała, tylko się parobkom na imaginacje własne zebrało"*.

Praprzodek tarczy antyrakietowej?

Cała gra jest równie pasjonująca jak tutorial. Czyli nie za bardzo.

Właśnie, punkcik – zaklęcia mają jeszcze poziomy. Maksymalny, jaki możemy w danej chwili osiągnąć, jest ograniczany przez poziom postaci, który zwiększamy w standardowy sposób, tj. zabijając potwory – w każdym razie głównie zabijając.

Żelazem i runami

Poza zaklęciami mamy jeszcze umiejętności (walka wręcz, targowanie się, umagicznianie przedmiotów, naprawa czy teleportacja – bo nie wiedzieć czemu, ta też jest właśnie umiejętnością). Rozwijamy je w taki sam sposób jak zaklęcia, choć używając do tego innej puli punktów. Niby fajnie i w ogóle, bo dodaje grze głębi, ale z drugiej strony – **po co w hack & slashu takie skomplikowanie?** Przecież ja tu chcę rozwalać hordy wrogów, a nie dumać nad wyborem umiejętności... Tyle dobrze, że punktów rozwoju jest na początku i tak więcej niż możliwości, by je wydać, więc problemu wielkiego nie ma.

A skoro już przy możliwościach jesteśmy, jeszcze słowo o przedmiotach. Możemy je modyfikować – i to na dwa sposoby. Pierwszy to przekuwanie ich z dodatkiem nowych materiałów, co zwiększa ich wytrzymałość. „Przekuwanie" to prawdzie niezbyt ścisłe określenie, ale od strony praktycznej na jedno wychodzi – w odpowiednim okienku wybieramy przedmiot, dodatek, klikamy przycisk i gotowe, chyba że mamy za niski poziom wymaganej umiejętności. Drugi sposób modyfikacji to nakładanie run, które wytrzymałość zmniejszają, ale za to dodają nowe właściwości. Można je zresztą układać w całe słowa, ale odpowiednie wyrazy lepiej zawczasu poznać, inaczej wynik eksperymentów może być nader niecekawy. Tym bardziej że po wyjęciu run wcale nie przywracamy przedmiotom ich pierwotnej wytrzymałości.

Jedno trzeba jednak podkreślić – choć wśród umiejętności jest zarówno walka, jak i używanie

Powered by Komputronik

WYSTARTOWALI

W maju b.r. wystartował 3 sezon polskiej Ligi gier elektronicznych Heyah Logitech Cybersport. Rozgrywki rozpoczęły się na wiosnę, choć przygotowania do nowego sezonu Ligi HLC trwały od kilku miesięcy. W tym roku Liga Cybersport wkracza w nowy wymiar – doświadczenia z poprzednich dwóch lat pozwoliły organizatorom przygotować nowe rozwiązania dla Graczy i nie tylko. Rozwiązania te mają na celu zwiększenie zainteresowania sportem elektronicznym wśród Polaków oraz podniesienie poziomu rozgrywek i zrównania ich z największymi Ligami krajów, gdzie esport to już nie tylko zabawa, a normalnie funkcjonująca dyscyplina sportowa rządząca się podobnymi prawami jak tradycyjne konkurencje rozgrywane na boiskach i halach sportowych.

Do najważniejszych zmian, które wprowadził Cybersport zaliczyć trzeba wyraźny podział Ligi na klasy zaawansowania zawodników. W Lidze prowadzone są osobne klasyfikacje dla Graczy i Drużyn, które uprawiają sport elektroniczny już Profesjonalnie (a to nie jest mrzonka – w tym roku polscy cybersportowcy wywalczyli już najwyższe lokaty w kilku ogólnoświatowych turniejach gier elektronicznych, zgarniając przy okazji nagrody pieniężne, które liczą się już w dziesiątkach tysięcy USD czy EUR), osobne dla Amatorów – czyli dla tych, którzy czynnie i regularnie uprawiają różne cyberdyscypliny, ale dopiero pretendują do najwyższych podiów i, co chyba najbardziej ma przyczynić się do propagacji polskiego esportu, Ligę Open – dla wszystkich miłośników wirtualnych rozgrywek, którzy dopiero zaczynają przygodę ze sportem elektronicznym. Tak więc każdy może spróbować swoich sił i sprawdzić swój poziom na tle innych zawodników i odkryć ewentualne ukryte talenty. Liga Open to jakby inkubator dla amatorów cybersportu – tu w rywalizacji z innymi zawodnikami można szlifować formę i umiejętności. Wszystkie klasy Ligi łączą dwie rzeczy, po pierwsze system spadków i awansów – w HLC każdy może się wykazać i grać w kolejnym sezonie wraz z najlepszymi polskimi cybersportowcami, po drugie walka o jak najbardziej realne nagrody, mimo, że konkurencje rozgrywane są wirtualnie. W tym roku do wygrania 30 tys. złotych w gotówce i wiele cennych nagród rzeczowych dla najlepszych.

Rozgrywki Heyah Logitech Cybersport, choć dopiero wystartowały, zgromadziły już blisko 11 tysięcy miłośników gier komputerowych, z czego ponad 3 tysiące od razu postanowiło sprawdzić się w sportowej rywalizacji i od samego początku sezonu Ligi HLC gromadzić punkty do klasyfikacji końcowej. W tych pierwszych tygodniach przeprowadzono już kilkaset meczy, które co warto podkreślić, przyciągają wielkie rzesze kibiców obserwujących w czasie rzeczywistym rywalizację zawodników i drużyn. Jedno spotkanie często obserwuje kilkuset miłośników esportu kibicując swoim faworytom, co wyraźnie wskazuje, że ta nowa dyscyplina sportowa przyciąga często więcej widzów niż niejedna tradycyjna. A przecież to dopiero początek rozgrywek! Największe emocje i pojedynki na szczycie dopiero przed nami !!!

Sezon 2007 Ligi Cybersport już wystartował. Za kilka miesięcy poznamy oficjalnych Mistrzów Polski w grach komputerowych.

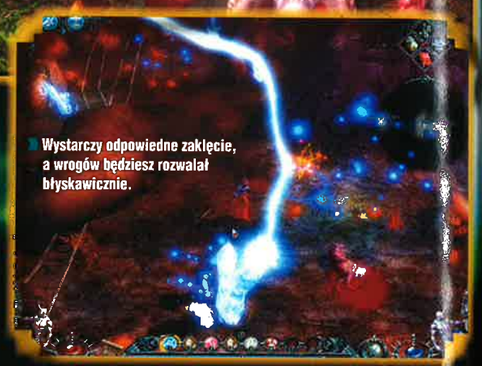
WWW.CYBERSPORT.PL

OKIEM QN`IKA

OCENA 3

DoM zapewnił nam z Allorem sporo „zabawy". Długo rozmawialiśmy o tej grze, starając się jednocześnie w jakiś sposób rozgryźć jej arkana – nie jest to bowiem tytuł lekki i „łatwy w użyciu", do którego podejdziesz i płynnie zaczniesz levelować tak jak w większości dobrych hack'n'slashy. Świt Magii wkurzał nas wysokim stopniem trudności (za pomysł z liczbą eliksirów leczących ktoś tu powinien zawisnąć na sprężystej gałęzi), nieintuicyjnym interfejsem, nie wspominając już o takich wadach jak niewidzialne ściany czy głupie i szablonowe questy. Tym bardziej zdumiony jestem oceną, jaka widnieje w stopce – Allor najwyraźniej zmiękł, ale ja będę twardy. **Dawn of Magic to twór zupełnie nieudany.** Owszem, zbudowano go na wielu świetnych pomysłach (przeistaczanie się postaci, mnóstwo szkół magii), ale wykonanie woła o pomstę do nieba. Nie mówiąc już o tym, że zupełne zrezygnowanie z klas innych niż magowie to pomysł tyleż odważny, co chybiony. Znalazłbym bez problemu 999 pomysłów, jak lepiej spożytkować te 99,90 zł...

No, wreszcie rodzinka Allora w komplecie!



Wystarczy odpowiednie zaklęcie, a wrogów będziesz rozwalał błyskawicznie.

Niestety, obcowanie z Dawn of Magic to równia pochyła.

pancerzy, ich lista, w porównaniu do tej zaklęć, jest śmiesznie mała. Nie pozostawia to złudzeń – **niemal cały nacisk położono w tej grze na walkę z pomocą magii**, do której broń biała jest tylko dodatkiem.

O wolność naszą i...

Zanim jednak przejdę do sedna, jeszcze parę słów o wyborze charakteru naszej postaci. Drogi są trzy: dobra, zła i neutralna. Celem tej pierwszej będzie walka o uratowanie świata przed Modo, drugiej – wręcz przeciwnie, pomoc Modo, zaś neutralnej... tutaj problem jest nieco większy. Zgodnie z informacjami twórców, bohater neutralny będzie dążył do zachowania status quo, wykańczając zarówno złych, jak i dobrych, czego jednak sam sprawdzić nie byłem w stanie, bo gra podzielona została na pięć długich rozdziałów, z których nawet pierwszy zapewniał wiele godzin... no, załóżmy, że zabawy.

Ja chcę walczyć!

Bo co z tego, że mamy całkiem fajną historię i duże (jak na grę akcji dla wielu nawet zbyt duże) możliwości rozwoju postaci, **skoro sporym problemem jest w Dawn of Magic grywalność?** I nie chodzi nawet o to, że po fajnie zrealizowanym wstępie i bardzo gustownej grafice 2D lądujemy w trójwymiarowym świecie, który – choć nadal całkiem nieźły – jest jednak wyraźnie gorszy od tego, co widzieliśmy wcześniej. Nie chodzi nawet o mało dynamiczne operowanie kamerą w trakcie przerywników realizowanych przez silnik gry. Ani nawet o drętwe rozmowy z NPC-ami, choć razem z poprzednią wadą sprawiają one, że tutorial (warto go ukończyć, bo kilka rozwiązań jest w tej grze... oryginalnych) przechodzi się tylko dlatego, by nie mieć później zagwozdek – przyjemności w tym nie ma niemal żadnej.

Problem w tym, że reszta gry jest równie pasjonująca jak tutorial. Czyli nie za bardzo. Wprawdzie postacie przydzielające zadania łatwo odszukać, bo mają nad głową wykrzykniki, ale same questy są... niech będzie, że oryginalne. Jakoś średnio mi się uśmiecha ganianie za rozwydrzonymi pociechami, które trzeba oddać mamusi, co jest „fascynującą inaczej" zabawą na czas, bo po złapaniu dzieciaka jest on posłuszny jedynie przez parę chwil, potem znowu ucieka (a trzeba je złapać wszystkie naraz). Równie wciągające jest łapanie złodziei, których musimy schwytać w równie pokojowy sposób. Halo! To jest hack & slash, takie rzeczy robi się posyłając rabusiów na tamten świat, a dzieci to można ratować z rąk bandytów, a nie ganiać za nimi po mieście!

Ten świat, cały świat

Równie oryginalnie twórcy podeszli do kwestii map. Są one niezbyt duże i prostokątne (granicę w terenie „otwartym" wyznaczają niewidzialne pola siłowe, przez które nie sposób się przedostać), ale w przeciwieństwie do konkurencji, przechodzimy pomiędzy nimi nie zwykłymi drzwiami czy zejściami do podziemi, a... teleportami. Prowadzą one zarówno do małej wioski (ale nie do centrum, a w otaczające ją pustkowia – nie pytajcie, dlaczego), jak i do kolejnego tunelu w kopalni. Razem z niewidzialnymi ścianami sprawia to tak naturalne wrażenie, że aż się człowiek zastanawia, po co mieszkańcowi tego świata nogi, skoro nawet w kopalni zamontowano wielkie bramy do teleportacji... Ale w zasadzie co w tym dziwnego, skoro sposobem na przejście przez rzekę też jest teleportacja, tyle tylko, że w tym przypadku „wbudowana" w postać gracza?

Mimo to przyznać trzeba, że jest ona ze wszech miar dobra. Bo część rzeczy jest w tej grze robionych losowo, czego przykładem może być już pierwsze miasto. Aby wykonać jeden z dostępnych w nim questów, trzeba wyjść za mury. Problem tylko w tym, że te generowane są losowo i czasami brama wyjściowa pojawia się... wcale się nie pojawia, co spotkało choćby Qnia. Dzięki teleportacji nie jest to jakiś szczególnie duży problem, ale dobrze pokazuje, po co ona w ogóle jest – żeby zamaskować problemy twórców z przygotowaniem map.

Zaświtało i zgasło...

Niestety, obcowanie z Dawn of Magic to równia pochyła. Zaczyna się fajnie zrealizowanym intrem, potem mamy niezłą grafikę 2D i nieco dziwny dobór postaci, ale można to jeszcze zrzucić na karb szukania oryginalności. Problem się jednak powiększa po uruchomieniu tutoriala, który w najlepszym razie jest nudny.

Potem jednak zaczynamy grę na serio, a ta jest niestety nie lepsza... Słabe odzywki NPC-ów, niezbyt precyzyjne informacje o questach i ich dobór – klimatu w tym jest bardzo mało (choć niby mamy typowe dla fantasy magiczne średniowiecze). Nie pomagają nawet duże możliwości rozwoju postaci, bo zwyczajnie odechciewa się gry...

W sumie tytuł ratowałaby jedynie niska cena, ale na tę nie można niestety liczyć. Dlatego też znacznie lepiej sięgnąć – jeśli już jakiegoś nowego hack & slasha potrzebujecie – po Silverfalla, który wprawdzie bezbłędny nie jest, ale w porównaniu do Dawn of Magic... w zasadzie nie bardzo jest co porównywać. A szkoda, bo Świt zapowiadał się przecież całkiem nieźle. **|CDA|**

OCENA 5

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 8
AUDIO 6

PODSUMOWANIE

- ⊕ bardzo dobra grafika 2D
- ⊕ ciekawy rozwój postaci
- ⊕ fajne filmiki
- ⊕ trzy cele gry
- ⊖ niewidoczne ściany na mapach
- ⊖ nieco problematyczny interfejs
- ⊖ niezbyt ciekawa walka
- ⊖ słaba grywalność

DAWN OF MAGIC

ORYGINALNE WYKONANIE
nr 73555
3,66 zł z VAT

HITY		REAL	POLI
Take My Breath Away	Activ8	FYAU1435	FYAP3435
Kylie	Akcent	FYAU1192	FYAP3192
Kalisha (Radio Al Mix)	Alchemist Project	FYAU1445	FYAP3445
Music Is My Extasy	Alchemist Project	FYAU1510	FYAP3510
Destination Calabria	Alex Gaudino	FYAU1500	FYAP3500
Malteczki w kropeczki	Bayer Full	FYAU1022	FYAP3022
Ocean Wave	Beats And Styles	FYAU1487	FYAP3467
Project Wet (Radio Edit 2006)	Beattraxx	FYAU1446	FYAP3446
Every Single Day	Benassi Bros	FYAU1025	FYAP3025
Kamikaze	Burn	FYAU0599	FYAP1391
Miracle 2007	Cascada	FYAU0590	FYAP1386
Truly Madly Deeply	Cascada	FYAU1488	FYAP3488
What You See, What You Want	C-Bool	FYAU1479	FYAP3479
Missing (Hi_Tack Edit)	Delano & Crockett	FYAU1498	FYAP3498
Insider	DJ Magic	FYAU1475	FYAP3475
Get Down	DJ Magic vr. Max ...	FYAU1376	FYAP3376
In The Dark	DJ Tiesto	FYAU1486	FYAP3486
Dance 4 Life	DJ Tiesto feat. Maxi ...	FYAU1377	FYAP3377
Itsy Bitsy Spider	Elitze feat. Jay Colin	FYAU1480	FYAP3480
Lustro	Gosia Andrzejewicz	FYAU1477	FYAP3477
Dolly Song (Levers Polka)	Holly Dolly	FYAU1321	FYAP3321
Psalm dla Ciebie	J. Radek i M. Markiewicz	FYAU1367	FYAP3367
Made In USA	Kalwi & Remi	FYAU1502	FYAP3502
Mega C dot (Coney Radio Edit)	Lerek & Nowator	FYAU1508	FYAP3508
Ciepła gra	Liber	FYAU1506	FYAP3506
Take My Hand	Max Farenthide	FYAU1507	FYAP3507
Diabolissimo	MBrother vs Forseco	FYAU1509	FYAP3509
Tiebles	MBrother	FYAU1285	FYAP3285
I Want Candy	Melanie C	FYAU1499	FYAP3499
Mamy siebie	Mezo & Tabb & K. Wilk	FYAU1513	FYAP3513
Secrum	Mezo	FYAU1369	FYAP3369
You Wanna Rock	Pakito	FYAU0600	FYAP1392
Are You Ready	Pakito	FYAU0601	FYAP1415
Moving On Stereo	Pakito	FYAU0503	FYAP1272
Behind The Cow	Scooter	FYAU1438	FYAP3438
Party All The Time	Sharam	FYAU1483	FYAP3483
Kolyszonka	Sumphuastic	FYAU0461	FYAP1211
Time To Party	The Jet Set	FYAU1444	FYAP3444
Moda wiki 3	Verba	FYAU1279	FYAP3279
Zycie	Verba	FYAU1401	FYAP3401
Na fali	Weekend	FYAU1491	FYAP3491
Za miłość mą (Dance Version)	Weekend	FYAU1493	FYAP3493

REAL MUSIC są dostępne dla telefonów:Nokia: 3200, 3220, 6020, 6230, 6231, 6260, 6630, 6650, 6670, 6810, 6820, 7600, 7610,7650; Motorola: V3, V300, V500, V547, V550, V600; Siemens: C65, CX65, CX70, M65, S65; Sony Ericsson: K300i, K500i, K700i, K750i. Aby pobrać wyślij SMS pod numer 73555 w treści wpisując kod wybranego dzwonka, np: FYAU1279

TAPETY nr 72555
tylko 2,44 zł z VAT

ANIMACJE nr 72555
tylko 2,44 zł z VAT

Tapeta GRATIS !
Do każdego gadżetu kupionego na WWW.papla.pl lub WAP.papla.pl
Promocja od 21 maja do 30 czerwca 2007 r.
na szczęście
GRATIS

papla.pl
www.papla.pl
wap.papla.pl

FYAT11834

Historyjki ze zdjęciami
HOTELOWE szaleństwa
Zabawy w przymierzalni
FYAJ10329
FYAJ10203
PŁOMIEŃ NAMIĘTNOŚCI
Figlarna Sąsiadeczka
FYAJ10322
FYAJ10286
Wyślij SMS z kodem pod nr 72555 (2,44 zł z VAT)
Dla telefonów z kolorowym wyświetlaczem obsługujących Java

GRY JAVA już od 2,44 zł z VAT

bezpłatne KOLORY 4777
Wyślij SMS pod numer 4777, a w treści wpisz kod katalogu:
FYAJ1338 ZaJava 04 (super gry)
FYAJ1357 Hot Girls 05
FYAJ1319 TopDzwonki 04
FYAJ1288 ZaJava X 02 (super gry)
FYAJ1299 TopMagic (dance & disco)
FYAJ1256 Hot Boys 01
Opłata za wysłanie SMS-a pod numer 4777 jak za zwykłego SMS-a wg planu taryfowego u operatora. Dla telefonów z obsługą Java.

Przed pobraniem gry upewnij się, że jest ona obsługiwana przez Twój telefon Nokia - N1: 6230i, 8800; N2: 6020, 6021, 6030; N3: 3510i; N4: 3100, 3200, 3220, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250, 7250i; N5: 6600; N6: 3650, 7650, N-GAGE, N-GAGEQD; N7: 3650; N8: 7650; N9: N-GAGE, N-GAGEQD; Siemens - S3: M65; S5: S55, SL55, M55, C60, MC60; S4: S55, SL55, M55; S6: C65, M75Q, M50; S7: C65; S8: CX65; S9: SX1; Motorola - M2: MOT-V220; M3: MOT-V300, MOT-V400, MOT-V500, MOT-V525M, MOT-V600; M4: MOT-C650; M5: MOT-V3; M6: MOT-E398; M7: MOT-T720, MOT-T722; Sony Ericsson - E3: K300i; E5: K500i; E6: T610, T630; E7: K700i; Sagem - G1: MYX5-2; G2: MYX-7; G3: MYX-5; Samsung - A1: SGHC100; A2: SGH-X100; A3: SGH-E300; A4: SGH-X480; A5: SGH-X450; A7: SGH-E700; A8: SGH-E800; E820; LG - L1: LG-C3310; Sharp - H1: GX10; H2: GX20, GX30

Jak pobrać na telefon? Wyślij SMS-em kod elementu pod wskazany numer. '0' w kodach jest cyfrą. Jak wysłać komuś na telefon? Wyślij pod wskazany numer SMS-a w treści wpisując kod elementu, a po spacji 9-cyfrowy numer telefonu. Np. aby wysłać polifonię o kodzie FYAP0927 dla numeru 698088XXX, wyślij pod numer 72555 SMS-a o treści: FYAP0927 698088XXX. Możesz dołączyć też do prezentu krótkie pozdrowienia do 60 znaków, dopisując je po dwukropku, np. FYAP0927 698088XXX: To melodia dla Ciebie! Koszt wysłania SMS-a pod numer: 71555 - 1 zł netto/1,22 zł z VAT; 7155 - 1 zł netto/1,22 zł z VAT; 72555 - 2 zł netto/2,44 zł z VAT; 73555 - 3zł netto/3,66zł z VAT; 75555 - 5zł netto/6,10zł z VAT ;79555 - 9zł netto/10,66zł z VAT . Telefon pod nr 7155 - 1,22/min (1, 22 zł z VAT/min). Pamiętaj: aby pobrać polifonie, odgłos, real music, tapetę, animację, grę Java lub film, telefon musi mieć prawidłowo skonfigurowane połączenie WAP oraz włączoną opcję odbioru wiadomości sieciowych. Koszt SMS-a nie obejmuje kosztu połączenia z WAP. W przypadku problemów z pobieraniem na telefon wejdź na stronę www.pomoc.papla.pl

Oferta dostępna dla użytkowników telefonów jednej z sieci komórkowych GSM (prowadzących działalność na terenie Polski): Orange, Plus GSM, Era GSM. Produkty oznaczone symbolem „18" zawierają treści erotyczne i są przeznaczone dla osób pełnoletnich.Regulamin usług dostępny jest na stronie www.papla.pl/pdf/regulamin.pdf. Zamówienie dowolnego elementu jest jednoznaczne z akceptacją regulaminu oraz wyrażeniem zgody na otrzymywanie informacji handlowych dotyczących produktów Avanita, Dzwonki Real Music oznaczone * są inspirowane oryginalnym nagraniem.

Usługa dostępna dla osób pełnoletnich

Flirt na żywo

ŚWIAT MOBILNYCH GIER

PRODUCENT: METAMORPH STUDIOS
DYSTRYBUTOR: DREAMCATCHER
WWW.GENESISRISINGGAME.COM

WIN 2K/XP/VISTA
PROCESOR: 1,5 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA: 128 MB, SM 1.1

GATUNEK: RTS
MULTIPLAYER: TAK

ALLOR | GDY DOLLY TO ZA MAŁO

GENESIS RISING

Dawno temu w bardzo odległej galaktyce żył sobie Czerwony Kapturek, który właśnie wybierał się do Baby Jagi, by zabić Smoka Wawelskiego. I już miał zniszczyć Pierścień, gdy... Taki właśnie jest Genesis Rising – pomieszanie z poplątaniem.

Niestety problemy z sensownością fabuły i historii atakują gracza już na samym początku. Ot, mamy taką na przykład legendę o zbawcy, co to porwał ludzi do walki, gdy źli Obcy postanowili odesłać ich pod Wawel. Spoko, standard – tylko czemu ten wielki zbawca ratował ludzkość przed kosmiczną nawałnicą walcząc gołymi pięściami? Te – jak wiadomo – są świetnym orężem przeciw bombardowaniu z orbity... Zresztą i tak go złapano, a następnie stracono – jak na takich podstawach udało się stworzyć wielkie, wszechgalaktyczne mocarstwo, pozostanie w każdym razie tajemnicą twórców Genesis Rising, bo intro tego nie wyjaśnia...

Zmutujmy sobie sarenkę z syrenką!

Choć aż tak źle nie jest – znamy narzędzia, których do tego użyto. To „organidy", czyli zmutowane maszyny, które mogły się dostosowywać w trakcie walki do wroga i używanej przez niego taktyki. Zwieńczeniem tej technologii są kosmiczne okręty, które zaprowadziły pokój i porządek nie tylko w naszej Galaktyce, ale w niemal całym wszechświecie. W ramach dbania o czystość i genetyczny patriotyzm wyrżnięto po prostu wszystkich Obcych, na jakich udało się natrafić – w końcu to oni kiedyś zaczęli, a poza tym my jesteśmy tymi wybranymi i mamy swojego męczennika, więc nam wolno.

Pomieszanie z poplątaniem z mutacjami w tle. A mogło być świetnie.

Skończyło się tak, że jako jedyni posiadacze organidów mieliśmy przewagę nad dowolnym wrogiem i staliśmy się półbogami, decydującymi o życiu lub śmierci (to pierwsze skreślić) całych ras. Ale że stanie w miejscu oznacza cofanie się, panowanie nad niemal całym wszechświatem to za mało. Ostała się bowiem jeszcze jedna galaktyka, gdzie ludzi nie było. Na dokładkę tam właśnie znajduje się Krwawe Serce, które – według legend – dało początek wszystkiemu, co żyje.

Ciało rządzące (a właściwie trzy ciała, bo decydującą o najważniejszych rzeczach radę tworzą przedstawiciele kościoła, armii i całkiem seksownej władzy sądowniczej – engine ma spore możliwości, jeśli chodzi o przedstawianie postaci) zdecydowało więc niemal jednogłośnie (przeciwny był Biskup, co wróży konflikt w przyszłości) o wysłaniu ekspedycji do tej ostatniej galaktyki. Dziwnym zbiegiem okoliczności na jej czele stajesz ty, Graczu, a fakt, że wcześniej zaginął tam twój ojciec, nie ma najmniejszego znaczenia i takie tam bla, bla, bla.

Mutacje są modne!

Jak na wyprawę władających całym wszechświatem istot przystało, do ostatniej niezbadanej galaktyki wysłane zostały siły tak ogromne, że... że i drwal po przejściach z Entami nie miałby problemu, by je policzyć. Ale do dziwnej fabuły trzeba się niestety przyzwyczaić, bo to standard. Podobnie jak noszenie na mostku kapitańskim ciężkich zbroi, których nie powstydziliby się nawet kosmiczni marines – co tam, grunt to wygląd.

Zresztą nie ma co na ten fakt narzekać, bo akurat **strona wizualna jest największą zaletą Genesis. Okręty i bazy wyglądają jak z Aliens – po prostu widać, że część obiektów żyje!** Także dosłownie, bo wszystkie mutacje możemy podziwiać na własne oczy. Wystarczy przybliżyć sobie kamerę, by zobaczyć, jak np. jeden z naszych okrętów pączkuje sobie działko czy wyrzutnię pocisków.

To zresztą – przynajmniej w teorii – kolejna wielka zaleta gry. Choć mamy do wyboru jakieś dwadzieścia typów okrętów (przynajmniej w dalszej części kampanii oraz w multi, bo zaczyna się – rzecz jasna – dużo skromniej), ich właściwości określamy „montując" na nich ponad pięćdziesiąt dowolnych modyfikacji genetycznych. Działka, wyrzutnie pocisków, tarcze, lepszy napęd – wszystko to zapewnia-

Chyba mi się z-MUTE-owała jama gębowa. Nie mogę mówić!

Homeworld po wizycie u stalkerów.

Co tam, panie, w kosmosie?

Posucha, panie, posucha. Wydawało się, że po niesamowitym Homeworldzie nastąpi wspaniały renesans, a tymczasem... OK, były dodatki, był Homeworld 2, ale o „trójce" póki co cisza. Relic woli plaże i żywopłoty Normandii tudzież Eldarów. Fakt, że w tym czasie konkurencja zrobiła jakieś Star Treki, ale to już pożywka dla maniaków. Znacznie lepszy był Star Wars: Empire at War, choć do Homeworldów i tak mu brakowało.

W zasadzie za jedyną konkurencję dla Dzieł Relica można uznać Nexusa: Jupiter Incident. Tyle że jest to tytuł dość niszowy, bo gracz ma w nim tak duże możliwości taktyczne, że fani zwykłych RTS-ów mogą się pogubić. Za to prawdziwi dowódcy powinni być wniebowzięci, bo... cóż, nie tylko dlatego, że w kosmicznych strategiach posucha. To jedyna gra, która może z pojedynku z Homeworldem wrócić z tarczami (siłowymi), choć zdaję sobie sprawę, że jej złożoność nie każdemu musi do gustu przypaść.

Choć z drugiej strony, jeśli po którymś już przejściu Homeworldów czujecie niedosyt...

ją geny. Ale choć w teorii jest super, w praktyce za dużo w tym wszystkim klikania. Do tego nie można nawet stworzyć kolejek...

Mój pancerz krwawi!

Pomysł nieco dziwny, ale **głównym surowcem w Genesis Rising jest krew**. Chcesz wybudować (czy może raczej: wyhodować) nowe jednostki, musisz mieć krew. Chcesz je naprawić – potrzebna krew. Przydałyby się nowe mutacje – przydałaby się krew... I tak jest ze wszystkim! Dobrze chociaż, że wielu pokonanych wrogów nie wybucha, a takie kosmiczne wraki można wyssać z krwi oraz DNA odpowiadającego za ich umiejętności. Tak, zdaję sobie sprawę, jak to brzmi, ale nic nie poradzę – ta gra jest naprawdę dziwna. Na marginesie – DNA można również kupić lub wymienić z neutralnymi lub przyjaznymi nam uczestnikami bitew.

Moje serce też krwawi...

Póki co jest może dziwnie, ale całkiem intrygująco, prawda? Problem w tym, że zbyt wiele rzeczy jest tutaj niedorobionych. Ot, choćby taki banał jak zmiana tempa gry. Jest tylko jedno, a po włączeniu pauzy nie możemy wydawać żadnych rozkazów, co niekiedy naprawdę bardzo by się przydało, bo walka bywa bardzo gorąca, zwłaszcza że część umiejętności specjalnych (np. pola siłowe czy broń dalekiego zasięgu) musimy uruchamiać ręcznie. Jako że czasu nie da się również przyspieszyć, warto mieć pod ręką jakąś książkę, by po rozwaleniu wszystkich wrogów nie umrzeć z nudów, gdy nasi zbieracze przetaczają krew, która jeszcze została na polu walki. To się samo (jak to rozwiązano choćby w ostatnim Homeworldzie) nie zrobi, a zostawienie surowców to działanie na własną niekorzyść, jako że siły i zasoby przechodzą z misji na misję.

A skoro już o misjach – jest ich jakieś trzydzieści, przy czym teoretycznie możemy wybierać, w jaki rejon galaktyki udamy się w następnej. W praktyce jednak i tak odwiedzimy wszystko, co jest do odwiedzenia, co najwyżej w nieco innej kolejności niż znajomi. Ograniczone znaczenie ma również możliwość wyboru w trakcie konwersacji z innymi postaciami zarówno miłego, jak i niemiłego sposobu odpowiedzi. Niby wpływa to na sposób prowadzenia rozmowy, ale w większości przypadków i tak kończy się to dokładnie tak samo. Różnice mają znaczenie dopiero w końcówce, ale... trzeba najpierw do niej dotrwać.

To zaś wcale takie proste nie jest, bo do powyższych problemów dochodzi jeszcze choćby taki sobie interfejs (na szczęście tutorial na tyle dobrze uczy podstaw, że nie będziemy mieli z obsługą większych problemów) czy całkowity brak poziomów trudności tudzież możliwości zachowania stanu gry w dowolnym momencie. O zrobieniu save'a decyduje komputer, co niestety oznacza, że nie raz i nie dwa będziemy

Chodź do mamusi, malusi...

rzucali mięsem. W niektórych misjach wrogowie pojawiają się niemal w nieskończoność, a w każdym razie do momentu, aż odgadniemy, o co twórcom w danej chwili chodziło – tak zwane „cele misji" nie zawsze są z rzeczywistym zadaniem tożsame...

Ja chcę Homeworlda 3!

I właśnie nierówny poziom trudności, wraz z bardzo nierównym tempem rozgrywki, sprawiają, że **mimo całkiem intrygującej historii i fajnej grafiki trudno mi Genesis Rising fanom kosmicznych RTS-ów polecić**. Fakt, że po ostatnim patchu się poprawiło (wcześniej dochodziła jeszcze kupa innych błędów!), ale i tak lepiej jeszcze raz zagrać w Homeworlda czy Nexusa. Bo to i frajda większa, i frustracja mniejsza, i kosmos bardziej kosmiczny (Genesis to w końcu czyste 2D).

A szkoda, bo pomysł z mutacjami i design okrętów jest świetny – gdyby tylko dopracować resztę, byłaby naprawdę niezła gra. Ale cóż, zabrakło paru miesięcy szlifów i mutant wyszedł wprawdzie intrygujący, ale jednocześnie zbyt irytujący.

Bo czy ktoś widział Czerwonego Kapturka polującego z Rudolfem na trzy Świnki? Z wyrzutnią naddźwiękowych kurczaków? |CDA|

Rozbicie jądra (atomowego) przeszkadza w mutacji. Nieatomowego zresztą też.

OCENA 5

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 8
AUDIO 7

PODSUMOWANIE

- niezły pomysł z mutacjami
- całkiem niezły wygląd
- nierówne tempo
- brak save'a w dowolnym momencie
- brak 3D

PRODUCENT: DISNEY
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 99,99 ZŁ
WWW.ATWORLDSENDGAME.COM

WIN XP SP2/VISTA
PROCESOR: 1,5 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA: 64 MB, T&L

GATUNEK: AKCJA
MULTIPLAYER: NIE

ELD | JACKA SPARROWA KRUCJATA TRZECIA

Disney Piraci z Karaibów

NA KRAŃCU ŚWIATA

Amerykańska superprodukcja, Keira Knightley i Orlando Bloom to trzy składniki, jakie w normalnych okolicznościach sprawiłyby, że za żadne skarby nie poszedłbym do kina.

Ale nikt nie powiedział, że Piraci z Karaibów to coś pospolitego. Gdyby ktoś pięć lat temu stwierdził, że filmidło o piratach pobije rekord kasowy „Titanica", zamknęliby go u czubków. Przecież od pół wieku powstały raptem dwa niezłe filmy o takiej tematyce. Myślę o „Piratach" Polańskiego oraz „Wyspie Piratów" z Geeną Davis (oba zresztą kokosów twórcom nie przyniosły, ba, film Polańskiego był pod kreską). Wariatem okazał się Jerry Bruckheimer – producent takich hitów jak „Top Gun", „Con Air" czy „Armageddon". Namówił wytwórnię Disneya na wyłożenie dolarów na „Piratów z Karaibów: Klątwę Czarnej Perły". Twórcom udało się skłonić samego Johnny'ego Deppa do zagrania głównej roli – niepokornego i nieco (?) postrzelonego kapitana pirackiego Jacka Sparrowa. Film okazał się olbrzymim sukcesem kasowym.

Crazy Jack

Bohater stał się uwielbianą przez widzów kwintesencją piractwa filmowego. Nikt tak jak Jack nie potrafił jednym gestem rozbawić do łez oglądających, choć przecież nie jest to postać jednoznaczna. Zawsze działa we własnym interesie, niekoniecznie przejmując się innymi. Atutem filmu były doskonałe efekty specjalne (pomijając „plastikowych" piratów-zombi), fantastyczny soundtrack i świetne role niektórych aktorów (Depp, Geoffrey Rush, Jack Davenport) – to wszystko sprawiło, że „Piraci z Karaibów" na stałe zapisali się w historii kina. Trzy lata później powstał sequel. O dziwo – lepszy niż oryginał! A część trzecia zapowiada się jeszcze lepiej.

Bethesda i dwie wpadki

Równocześnie z kinową wersją „Na krańcu świata" na półki sklepowe trafia gra. Jak być może pamiętacie, dwóm pierwszym odsłonom „Piratów" również towarzyszyły. Były to odpowiednio: Pirates of the Caribbean oraz Pirates of the Caribbean: Legend of Jack Sparrow. Obie wydane przez Bethesdę poziomem realizacji przyprawiały graczy o migrenę. Nic dziwnego, tytuły te niewiele miały wspólnego z kinowymi hiciorami. Powstały raczej na zasadzie *„hej, za miesiąc kinowa premiera, a my nie mamy gry o takim tytule. Trzeba szybko coś zrobić i zarobić"*. Ale ta gra to teoretycznie zupełnie inna bajka, bo za jej wydanie zabrał się Disney.

Skrzynia i kraniec świata

Przynajmniej dawało to jakąś pewność, że fabuła Na krańcu świata będzie miała cokolwiek wspólnego z tą filmową. I tak w rzeczywistości jest, chociaż historia dość swobodnie nawiązuje do „Skrzyni umarlaka" i „Na krańcu świata". Gra zaczyna się tam, gdzie znajdował się Jack Sparrow w momencie rozpoczęcia się „Skrzyni", czyli w więziennej twierdzy. Dalej odwiedzamy lokacje znane nam z „dwójki", czyli np. Tortugę, Port Royal, zamieszkaną przez ludożerców wyspę Pelegosto, Isla Cruces (na niej Davy Jones ukrył skrzynię ze swoim sercem), oraz miejsca, w które zawitają bohaterowie w części trzeciej – Singapur, tytułowy kraniec świata czy Miasto Wraków. Dodatkowo wiele etapów rozgrywanych jest na morzu, a raczej na pokładach żaglowców.

SRKK, czyli...

Dwie pierwsze gry z logo Piratów z Karaibów z mniejszym lub większym skutkiem usiłowały uchodzić za action RPG. Piraci z Karaibów: Na krańcu świata odpuścili sobie tę „ambicję" – to już akcja pełną gębą, a nawet SRKK, czyli Siecz, Rąb, Kłuj i Kop. Pozbyto się wszelkich elementów RPG czy jakichkolwiek innych, które mogłyby przeszkadzać w radosnym wyrzynaniu poddanych Dave'a Jonesa, Cutlera Becketta, Norringtona i Sao Fenga. Cała **rozgrywka w trybie fabularnym opiera się na wypruwaniu wnętrzności z dziesiątków przeciwników**, rozwalaniu skrzynek i od czasu do czasu interakcji z jakąś liną, dźwignią czy czymś w tym rodzaju.

Wyzwij go na pojedynek

Obok trybu fabularnego dostępne są również Wyzwanie oraz Pojedynek. W tym pierwszym wybieramy postać, lokację i którąś z opcji: zabij przeciwników, wykonaj kombo lub złup miasto. Rozgrywka to wyścig z czasem, więc zabicie 15 strażników może się okazać nie takie łatwe, jak nam się z początku wyda-

Najlepsza komputerowa wersja Piratów z Karaibów, co nie znaczy, że równie dobra jak film.

wało. Nagrodą za ukończenie Wyzwania jest... człowiek z danego miasta. Może to być na przykład muzyk. Z Pojedynkiem jest podobnie – w obu przypadkach najpierw musimy bohaterów i lokacje odblokować w trybie fabularnym.

Czterech, nie trzech

Wracając do trybu fabularnego, wbrew temu, co można przeczytać na pudełku, gramy – w zależności od zawiłości fabularnych – aż czterema bohaterami. Obok Jacka Sparrowa są to Will Turner, Elizabeth Swann i nie kto inny jak kapitan Hector Barbossa. Każdy trochę inaczej się porusza i ma inne kombosy. Niby wszystko sprowadza się do tego samego, ale w rzeczywistości to, kim gramy, ma znaczenie. Chociażby nasza słodka, acz wredna (pamiętacie zakoń-

czenie „Skrzyni umarlaka"?) Elizabeth porusza się tak, jakby ważyła więcej niż pozostali bohaterowie razem wzięci. Jeśli to mają być kobiece ruchy, to ja przepraszam. Dla mnie Elizabeth porusza się z wdziękiem chorego na puchlinę wodną słonia w składzie porcelany. Równie topornie wymachuje rapierem, a kombo polegające na zadaniu pchnięcia do tyłu grozi śmiercią tylko wtedy, kiedy jesteśmy obdarzeni dużym poczuciem humoru – bo możemy pęknąć ze śmiechu, obserwując animację tego ciosu.

Ociemniały pirat w akcji

Dużo przyjemniej gra się Jackiem, Willem i Barbossą. Zresztą **animacja Sparrowa to obok muzyki najjaśniejszy punkt gry**. Programistom kapi-

PGA TEAM
Największa polska impreza dla graczy
MIĘDZYNARODOWE TARGI POZNAŃSKIE

ileDeFrance
ESWC
ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP
POLAND 2007 MAIN PARTNER
AMD
Smarter Choice
GRAND FINAL 6 - 8 JULY 2007
WWW.ESWC.COM
SPEED LINK
MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL
SIEMASIEGRA!

ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP 2007
Poland by AMD
Targi Tuningu i Overclockingu PC by MSI

W dniu 28 kwietnia 2007 r. na terenie Międzynarodowych Targów Poznańskich odbyły się polskie kwalifikacje do **Mistrzostw Świata Gier Komputerowych – Electronic Sports World Cup 2007 Poland by AMD.**

W ramach imprezy swoją ofertę prezentowały czołowe firmy branżowe, a najlepsi polscy zawodnicy walczyli o prawo reprezentowania Polski podczas **ESWC Grand Final**, który odbędzie sie w dniach **5-8 lipca w Paryżu**. Po dziesiątkach emocjonujących pojedynków, przeprowadzonych walk i przejechanych trasach - awans na światowy finał ESWC wywalczyli:
PGSPokerStrategy.cc (Counter Strike), Maciej „Av3k" Krzykowski (Quake 4), Przemysław „Paladyn" Wadoń (Warcraft III), Bartosz „Bax" Baksalary (Trackmania Nations).

ESWC 2007 Poland by AMD były największymi w Polsce targami poświęconymi grom komputerowym i konsolowym. Wśród wystawców nie zabrakło m.in.: **Electronic Arts** (największe, aż 240-metrowe stoisko z grami FIFA 07, Need For Speed Carbon, Command & Conquer 3), **AMD** (sponsor tytularny imprezy prezentujący m.in. Test Driver Unlimited, S.T.A.L.K.E.R.), **SpeedLink**, **MSI**, a także producentów „next-genów", czyli: **Microsoft**, **Sony PlayStation** oraz **Lukas Toys** (wyłączny polski dystrybutor **Nintendo Wii**).

Gośćmi specjalnymi targów – na zaproszenie Electronic Arts - byli **Dariusz Szpakowski** oraz mistrz Europy w driftingu **Maciej Polody**. Obaj panowie wzięli udział w konferencjach zorganizowanych dla publiczności targów, z przyjemnością odpowiadali na pytania, rozdawali autografy i pozowali do zdjęć. Ponadto odbyły się także konferencje z udziałem najlepszych polskich zawodników w gry komputerowe, dzięki którym zgromadzona publiczność od podszewki poznać mogła życie „esportowca".

Juz teraz organizatorzy ESWC w Polsce – Międzynarodowe Targi Poznańskie i PGA Team – zapraszają na czwartą edycję **Targów Gier Komputerowych i Multimediów Poznań Game Arena – Digital Arena**, które odbędą się w dniach 24-25 listopada 2007 w Poznaniu.

Oficjalny film ESWC 2007 Poland by AMD
od 4thDimension Productions na płycie CDA!!!

PARTNERZY TECHNOLOGICZNI
BenQ D-Link GN
PATRONI MEDIALNI
onet.pl IDG.pl PC Format eSports.pl HS MEDIA
SOUNDFIELD STUDIO

Wszystkie znaki towarowe, znaki firmowe, logo oraz tytuły gier są własnością ich autorów i podlegają ochronie prawnej

PIRACI Z KARAIBÓW...

Pintel ma ładniejszą fryzurę niż Na krańcu świata grafikę.

talnie udało się odwzorować te jego „ociemniałe" ruchy i styl szermierczy. To samo z panami Barbossą i Turnerem. Najłatwiej walczy się chyba Willem, który porusza się lekko i szybko, a zadaje mocne ciosy.

To wszystko jednak i tak nie ma większego znaczenia, bo nasi przeciwnicy nie grzeszą inteligencją i umiejętnością władania białą bronią. Zgodnie z zasadami fair play – nawet gdy są w znacznej przewadze liczebnej, nie atakują. Przeważnie czekamy, aż bohater usiecze jednego przeciwnika, zanim kolejny zaatakuje. Często zdarza im się blokować z powodu jakiejś skrzynki czy schodów. Jeden z etapów musiałem powtarzać tylko dlatego, że komputerowy przeciwnik wlazł na schody i nie potrafił z nich zejść, a ja nie mogłem go sięgnąć, bo była w tym miejscu niewidzialna ściana (jest ich w grze masakrycznie dużo). **AI komputerowego mięsa armatniego to chyba największy problem Na krańcu świata**, bo czasami aż zęby bolą od patrzenia na bezsensowne pląsy siepaczy Dave'a Jonesa czy Becketta.

NPC-e i niektórzy (oznaczeni gustownym wykrzyknikiem) zlecają bohaterom różne zadania. W Port Royal, Tortudze czy w Singapurze możemy się także rozerwać, grając w kości czy pokera, co oczywiście pozwala na pomnażanie lub redukcję majątku.

Milutka sieczka

Przy całej prostocie i przewidywalności Na krańcu świata to jednak bardzo przyjemna sieczka. Nie nudzi się nawet, o dziwo, po kilku godzinach machania kordem. Moje wrażenie jest być może wypaczone faktem, że jestem fanem dwóch pierwszych części kinowych „Piratów" („trójeczka" już na ekranach! Lecę!) i dlatego spoglądam przez palce na wszelkie niedociągnięcia gry. A może po prostu potrzebowałem radosnej sieczki, by się wyżyć?

Prawie jak Hans Zimmer

Największą radość w Na krańcu świata jednak sprawiła mi muzyka. Owszem, nie jest analogiczna ze ścieżką filmową, bo orkiestrowe popisy zastąpiono komputerowymi dźwiękami, bez trudu jednak można rozpoznać poszczególne utwory. W końcu soundtrack do Skrzyni Umarlaka Hansa Zimmera to zdecydowanie jeden z moich faworytów na top wszech czasów. Ciut gorzej jest z głosami postaci. Niektóre, jak chociażby Jack Sparrow czy kapitan Barbossa, mówią tak jak ich aktorskie odpowiedniki, czyli Depp i Rush. Innym postaciom głosów użyczyli anonimowi ludzie i efekt w przypadku takiej Elizabeth Swann jest opłakany. Dziewczę mówi tak, że zastanawiam się, czy nie jest to przypadkiem facet.

Graficy na wakacjach

O ile jednak słuchanie tego, co wydobywa się z głośników, jest generalnie bardzo przyjemne, patrzenie w monitor grozi już oczopląsem z powodu brzydoty grafiki. **Po grze firmującej taki hicior spodziewałem się znacznie lepszej oprawy.** Tła w zasadzie nie istnieją. Chyba tylko w Mieście Wraków nie wołają o pomstę do Krakena. W większości jednak oglądamy w tle składające się z niebieskiej planszy niebo albo prostokąty imitujące domy. Teoretycznie najlepiej w tym zadziwiającym ubóstwie powinni wypaść sami bohaterowie i przeciwnicy, niestety i tu nie można mówić o bogactwie. Są odwzorowane poprawnie i z grubsza przypominają pierwowzory.

Tylko dla fanbojów

Ocena, jaką widzicie w stopce, jest w zasadzie tylko dla fanów kapitana Jacka Sparrowa. **Komu obojętny jest obłąkany pirat-łajdak albo kto pozostaje niewzruszony na wdzięki Elizabeth Swann, ten śmiało może odjąć dwa lub nawet trzy oczka.** Nie zmienia to w niczym faktu, że jest to najlepsza komputerowa wersja Piratów z Karaibów, co jednak nie świadczy dobrze o programistach. Mam nadzieję, że jeśli powstaną Piraci 4 (*), ktoś wcześniej pomyśli o graczach i doczekamy się produkcji niewiele gorszej od filmu. |CDA|

Piraci z Karaibów w liczbach

13 – tylu partnerów promocyjnych zgromadziło studio Disneya do trzeciej części filmu (co jest rekordem w historii kina)
236 – liczba ujęć z efektami specjalnymi w pierwszej części (w drugiej było ich już 800!)
150 – tyle wpadek zaliczyli twórcy „Skrzyni Umarlaka" (uważni widzowie wypatrzyli m.in. liczne zmiany zachodzące we fryzurze kapitana Sparrowa, którego liczba dredów raz się zwiększa, a raz zmniejsza)
1000 – tyle osób było zaangażowanych w produkcję serii, nie licząc czasowych współpracowników
1600 – w tym roku założono Kompanię Wschodnio-Indyjską (przywileje nadane przez królową Elżbietę I)
1962 – rok premiery filmu „Bunt na Bounty" (w „Piratach" wykorzystano żaglowiec zbudowany na potrzeby tego właśnie filmu)
1967 – w tym roku w Disneylandzie w Kalifornii została otwarta pierwsza ruchoma atrakcja nazwana „Piraci z Karaibów"
55 000 000 – tyle zysku (w dolarach) przyniosła twórcom „Skrzynia Umarlaka" TYLKO W DNIU PREMIERY
140 000 000 – tyle dolarów kosztowało nakręcenie pierwszej części filmu
653 900 000 – tyle dolarów w sumie zarobiła pierwsza część filmu
225 000 000 – tyle (w dolarach) kosztowało nakręcenie drugiej i trzeciej części „Piratów"
1 060 332 628 – tyle dolarów w sumie zarobiła druga część filmu

OCENA 7+

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 5
AUDIO 8

PODSUMOWANIE

- wciągająca jak macki Krakena
- muzyka z filmów
- animacja Jacka
- prosty interfejs
- grafika
- blokujący się przeciwnicy
- sporo innych bugów
- niektóre głosy

(*) Chyba nikt nie wątpi w to, że czwarta część powstanie, prawda?

- PRODUCENT: UBISOFT
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 129,90 ZŁ
- WWW.SILENTHUNTER4.COM
- WIN 2K/XP
- PROCESOR: 1 GHZ
- RAM: 1 GB
- GRAFIKA: 128 MB, SM 2.0
- GATUNEK: SYMULATOR
- MULTIPLAYER: TAK

SILENT HUNTER 4: WOLVES OF THE PACIFIC PL

Czy doskonała gra może się stać przyczyną kilkudniowego bólu głowy? Może, pod warunkiem że nazywa się Silent Hunter 4.

Przeważnie sprawa z lokalizacjami jest prosta. Widać przecież, jak są przetłumaczone teksty – czy są poprawne pod względem merytorycznym i ortograficznym. Ale w niektórych przypadkach sprawa się komplikuje. Niezupełnie z winy polskiego dystrybutora. Tak było chociażby przy Spellforce 2, w którym polska wersja chodziła z prędkością kulawego ślimaka, co – jak się okazało – było winą CDV, a nie CD Projektu.

Morze chińskie

Podobnie ma się sprawa z Silent Hunterem 4. **Pod względem merytorycznym gra została zlokalizowana bardzo dobrze.** Podobnie jak w przypadku Silent Huntera III, tak i tym razem przy tłumaczeniu pomagali gracze z klanu Polish Seamen. Kłopot w tym, że – jak się okazało w praniu – kod gry nie pozwalał na daleko posunięte zmiany. W rezultacie po jej zainstalowaniu otrzymujemy chińszczyznę. Wszystko jest w miarę w porządku, dopóki nie dochodzi do walki. Komunikaty o zanurzeniu, zmianie kursu i tym podobne są po polsku. Wraz z rozpoczęciem polowania zaczyna się prawdziwa jatka. Wyświetla się, na przykład, komunikat „*Odpalenie torpedy z wyrzutni 3!*", a kolejny to już „*Torpedo in the water*". Wszelkie komunikaty o trafieniach czy uszkodzeniach naszego okrętu są po angielsku. Reszta po polsku.

Polska waleczność

Trzeba jednak obiektywnie przyznać, że Cenega wyszła z całej sytuacji z twarzą. Po pierwsze, w pudełku jest karteczka informująca o całym zamieszaniu i odsyłająca nas na stronę Cenegi. Po drugie, właśnie na tej stronie, jeszcze zanim otrzymałem grę, wisiał już kolejny patch (ważący bagatelka 150 mega). Oznaczono go cyferkami 1.2 – poprawia on kilka błędów w samej grze oraz zdecydowaną większość tekstów angielskich. Kilka niestety pozostało. Cóż, z tym trzeba będzie poczekać do łaty 1.3, ale w grze to nie przeszkadza.

Osiem oczek daję dla wersji z patchem 1.2 – pamiętajcie o tym przy zakupie. Grę koniecznie trzeba upatchować (jeśli nie masz Netu, nie pękaj, postaramy się wrzucić łatkę na krążek). |CDA|

OCENA 8

PODSUMOWANIE

- dobra lokalizacja z patchem 1.2
- misz-masz w wersji pudełkowej
- przyda się patch 1.3

OCENA GRY: 9+

- PRODUCENT: EA
- DYSTRYBUTOR: EA POLSKA
- CENA: 139 ZŁ
- WWW.COMMANDANDCONQUER.COM
- WIN XP/VISTA(32 BIT)
- PROCESOR: 2 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA: 64 MB, SM 3.0
- GATUNEK: RTS
- MULTIPLAYER: TAK

PEPIN KROOTKI | WITAJ... KOMENDANCIE?

COMMAND & CONQUER 3 WOJNY O TYBERIUM

Spolszczenie ostatniej odsłony jednego z najsłynniejszych RTS-ów wszech czasów nie dorównuje wprawdzie rozmachem samej grze, lecz z drugiej strony – nie przynosi też jej wstydu.

Rzemieślnikom zatrudnionym przy tej polonizacji bezsprzecznie udało się zrealizować program minimum. Nie uniknięto jednak pewnych potknięć technicznych. Odtwarzane pomiędzy misjami filmy opatrzono tłumaczeniem w formie kinowych napisów. Niestety zamiast umieścić je dyskretnie tuż pod kadrem (jest sporo miejsca), wyświetlane są dość wysoko, przez co niekiedy przesłaniają akcję lub co gorsza – nakładają się na napisy oryginalne. Jedne i drugie stają się wtedy nieczytelne.

Napływające podczas bitwy rozkazy przełożono poprawnie, czasem aż nazbyt drobiazgowo. Z pewnością jest to wierny przekład, niemniej angielski tekst był naturalnie o wiele krótszy. Co za tym idzie, **chwilami trudno odczytać wskazówki w całości, zanim znikną lub zostaną zastąpione kolejnymi.** Gdzieniegdzie ewidentnie można było wywalić wszelkie ozdobniki i nie ujmując nic treści, pozostawić jedynie: „Wprowadź inżyniera do Pentagonu", zamiast tworzyć obfite tyrady.

Również w instrukcji nie dostrzeżemy większych zgrzytów, choć zawodowy korektor z łatwością wyłowi zdanie-potwora w rodzaju *„W grze Command & Conquer 3 Wojny o tyberium™ stajesz się dowódcą na polu walki, którego zadaniem jest pokonanie armii przeciwników oraz zniszczenie ich baz poprzez przechytrzenie, wymanewrowanie i przezwyciężenie jego wojsk"* tudzież kwiatki typu: *„ostrzał przeciw-lotniczy"*. Niezbyt fortunne wydaje się sformułowanie *„moce specjalne"*, odnoszące się do specjalnego wsparcia (artyleria, nalot, pole siłowe). Wszak to nie „Władca Pierścieni" ani „Gwiezdne Wojny". „Wsparcie" pasowałoby jak ulał.

Na koniec zostawiłem sobie jeden ujmujący szczegół. Otóż słowo *'commander'* jest tu tłumaczone staroświecko jako *„komendant"*. Osądzenie, czy pasuje to do tej futurystycznej bądź co bądź gry, pozostawię już czytelnikowi... to znaczy naczelnikowi... tfu! Komendantowi! |CDA|

OCENA 8

PODSUMOWANIE

- w 99% poprawny przekład
- kilka zauważalnych potknięć
- nie najlepiej umiejscowione napisy w filmach
- miejscami zbyt rozwlekłe polecenia

OCENA GRY: 9

- PRODUCENT: METROPOLIS
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 79,90 ZŁ
- WWW.INFERNALGAME.COM
- WIN 2K/XP/VISTA
- PROCESOR: 1,7 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA: 128 MB, SM 2.0
- GATUNEK: AKCJA
- MULTIPLAYER: NIE

CORMAC | JEST ZAWODOWO

INFERNAL

Oto przykład polonizacji, na temat której nie da się za wiele napisać. Raz, że gra jest strzelanką, a nie erpegiem z opasłym tomiszczem dialogów, dwa, że lokalizacja została zwyczajnie dobrze zrobiona.

Infernal wydany został u nas w całości po polsku, w nagraniach zaś wzięli udział profesjonaliści. Znaleźli się wśród nich m.in. Marek Obertyn (aktor teatralny i filmowy; zmarł w marcu tego roku pozostawiając m.in. bogaty dorobek w dziedzinie dubbingów filmowych), Mirosław Zbrojewicz (aktor filmowy i teatralny, również doświadczony w dubbingu filmowym) i Artur Dziurman („Na dobre i na złe", „Pensjonat pod różą"). Być może nie wszystkim te nazwiska coś mówią, ale nie da się zakwestionować tego, że są to zawodowcy, którzy mają pojęcie o tym, co robią. Współpraca z nimi zaprocentowała, bo **do kwestii mówionych trudno się przyczepić. Również napisy przygotowano bardzo starannie** – grając kilka godzin nie wyłapałem żadnego potknięcia, choćby głupiej literówki, choć jestem dość wyczulony na takie rzeczy.

Również instrukcją (czarno-biała, kredowy papier) ktoś się bardzo sumiennie zajął. Ponownie – żadnych literówek. Drobnostek czepiać się nie będę, bo zahaczyłbym o zwykłą upierdliwość. Wspomnę jednak o tym, że autorzy instrukcji przyjęli, iż nabywca Infernala ma już pewne rozeznanie w kwestii komputerów i gier – nie wyjaśnili w niej podstawowych rzeczy (np. co oznaczają używane często skróty LPM, PPM), nie opisali menu opcji. Oczywiście pominęli rzeczy dla znakomitej większości (zwłaszcza naszych czytelników) oczywiste, ale dla większości nie znaczy dla wszystkich. Żeby jednak nie było, że nie znalazłem nic, do czego warto byłoby się przyczepić: na pudełku podane są obok siebie wymagania systemowe w dwóch wersjach, ale nie zaznaczono, że jedne dotyczą konfiguracji minimalnej, drugie zaś zalecanej.

Ogólnie polska wersja Infernala robi bardzo pozytywne wrażenie. Po np. Call of Juarez widać było, że polski rynek nie był priorytetem dla twórców. Grając w Infernala nie odniosłem takiego wrażenia. Tylko czy cena nie jest jednak nieco za wysoka (zwłaszcza że w pudełku jest tylko płytka, instrukcja i karta rejestracyjna)?... |CDA|

OCENA 8+

PODSUMOWANIE

- profesjonalni aktorzy
- widoczna staranność
- cena ociupinkę zbyt wysoka przy średnio atrakcyjnym wydaniu

OCENA GRY: 6

- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 39,90 ZŁ
- WWW.CENEGA.PL
- ZAWIERA: RED ORCHESTRA: OSTFRONT 41-45, PŁYTĘ CD Z DODATKOWYMI MAPAMI, PORADNIKAMI I BONUSAMI ORAZ KOSZULKĘ Z LOGO GRY

RED ORCHESTRA: OSTFRONT 41-45

Edycja kolekcjonerska za 40 złotych?! W dodatku bardzo dobrej gry i do tego z koszulką w zestawie? Kto się skusi?

Podstawowa wersja Czerwonej Orkiestry została wydana w sierpniu 2006 przez Cenegę w Rewolucji Cenowej – to zresztą jeden z najlepszych tytułów za tak niską cenę (średnia ocen to 78%). Gra sprzedała się bardzo dobrze, choć jest dość niszowa – z tego realistycznego symulatora pola walki cieszą się przede wszystkim maniacy.

Kto więc powinien kupić edycję kolekcjonerską Red Orchestra? Właściwie to **bez obaw polecić ją mogę tym, którzy grę już mają, oraz tym, którzy są zainteresowani tematem, a o niej jeszcze nie słyszeli.** Tym bardziej że pakiet jest wyjątkowo obfity jak na taką cenę. Co prawda nie dostajemy grawerowanego pudełka ze złotymi okuciami ani grubaśnych drukowanych poradników, ale nikt ich chyba nie wymaga. Za to już oferowane dodatki zadowolą raczej każdego.

Oprócz standardowej płyty DVD w zestawie znalazł się również krążek CD z tapetami, trailerami, a także wieloma dodatkowymi mapami oraz szczegółowym podręcznikiem, opisami broni itp. W sumie materiałów jest 390 MB – teoretycznie niewiele, ale by je porządnie zgłębić, potrzeba naprawdę wielu, wielu godzin.

Kolejnym i bardzo atrakcyjnym bonusem jest koszulka z logosem gry – gadżet, który nieczęsto dodawany jest nawet do bardzo drogich kolekcjonerek. Oczywiście nie jest to najprzedniejsza bawełna, ale nosić się da. Przed zakupem jednak warto sprawdzić rozmiar. Koszulki występują chyba we wszystkich możliwych – sam widziałem od S do XL, więc każdy powinien znaleźć coś dla siebie. To zresztą też jest dobry pomysł, bo nie każdy gracz ma posturę XL – a zwykle takiego rozmiaru koszulki są do gier dołączane.

PS Warto też wspomnieć co nieco o historii powstania gry. Pierwotnie stworzono ją jako konwersję Unreal Tournamenta 2004. Wygrała wówczas konkurs zorganizowany przez Epic Games: 'Make Something Unreal'. Nagroda była pokaźna – okrągły milion dolarów. Pozwolił on autorom na założenie własnego studia i przeistoczenie totalnej konwersji w realistyczną i samodzielną grę. *[Qn`ik]*

- DYSTRYBUTOR: EA POLSKA
- CENA: 179,90 ZŁ
- WWW.POLSKA.EA.COM
- ZAWIERA: COMMAND & CONQUER 3: WOJNY O TYBERIUM, DVD Z BONUSAMI, PODKŁADKĘ POD MYSZ, DRUKOWANY PORADNIK

COMMAND & CONQUER 3: WOJNY O TYBERIUM

Polska filia Electronic Arts nie rozpieszcza nas edycjami kolekcjonerskimi własnych gier – te pojawiają się niezwykle rzadko. Ale gdy już trafią na półki sklepów...

Na początek małe wyjaśnienie – słowo „sklepów" to trochę za dużo powiedziane, gdyż dystrybutor podpisał umowę tylko z jedną siecią. **Kupić edycję kolekcjonerską Wojen o tyberium można jedynie w salonach Empik.** Jeśli jednak w twojej miejscowości nie ma żadnego, nie musisz zbytnio rozpaczać. Za pośrednictwem serwisu sklepu możesz grę kupić wysyłkowo, w dodatku mniej płacąc. Oficjalna cena to 179,90 zł, ale przez Internet grę kupisz już za 161,99 plus koszty przesyłki (*).

Do wyboru masz dwie wersje: Nod i GDI, różnią się one jednak tylko kolorystyką – cała zawartość w obu jest taka sama. **Sposób wydania i wnętrze pudełka bardzo przypominają serię antologii Cenegi The World of** – kształtem opakowania, sposobem wsadzania płyt (niezbyt wygodnym ani praktycznym) oraz poradnikiem. Electronic Arts również skorzystało z pomocy jednego z polskich serwisów i po prostu wydrukowało opis przejścia gry na kredowym papierze (choć nie tak grubym jak ten znany z propozycji Cenegi), 148 stron, bogato ilustrowany, napisany w miarę poprawnie – na pewno przyda się, jeśli w którymś momencie utkniesz.

Poza ekskluzywnym pudełkiem i poradnikiem w pakiecie znajdziesz **też podkładkę pod mysz oraz bonusową płytę DVD Video**. Tam nagrano kilka tapet, film dokumentalny o tworzeniu sekwencji filmowych (niestety bez polskich napisów – jeśli nie znasz angielskiego, nie docenisz go w pełni, nie zrozumiesz pominiętych scen i nie dowiesz się, że Michael Ironside występuje bez majtek...), usunięte sceny czy wpadki na planie – tak jak w większości wydań DVD filmów. Jak wiadomo, sekwencje aktorskie to nie jest największa zaleta nowego C&C, ale na pocieszenie dodano jeszcze filmiki instruktażowe opisujące strategię grania.

Edycję kolekcjonerską C&C 3 powinni kupić chyba tylko najwięksi fani tej gry, dla których sam fakt „specjalności" liczy się bardziej niż jakieś atrakcyjne dodatki czy gadżety. Patrząc okiem niefana – nie warto wydawać tak dużych pieniędzy. *[Qn`ik]*

(*) Przy okazji, przydatna uwaga. Jeśli idziesz kupować cokolwiek w Empiku, wcześniej zamów to w Internecie z opcją odbioru w sklepie. Bardzo duża część asortymentu na empik.com (gry, książki, muzyka) jest dostępna po niższych cenach, a przy odbiorze osobistym nie płaci się za przesyłkę.

PRODUCENT: ATOMIC PLANET
DYSTRYBUTOR: IQ PUBLISHING
CENA: 19,90 ZŁ
WWW.IQPPL/INDEX.PHP?ID=912

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 800 MHZ
RAM: 128 MB
GRAFIKA: 64 MB, SM - BD

GATUNEK: FPS
MULTIPLAYER: TAK

EUGENIUSZ SIEKIERA | KWINTESENCJA KOSZMARU

Nie kuś kusznika!

Stateczny widok. Znaczy się, statyczny.

CHRONICLES OF A VAMPIRE HUNTER

Wreszcie jest! Po latach posuchy, jakie minęły od premiery Silent Hilla 2, znów doczekaliśmy się tytułu, który zapewnia całą moc atrakcji – grozę, dreszcze, zwątpienie, rozpacz, depresję i koszmarne sny na dokładkę. W końcu to horror, przynależność gatunkowa do czegoś zobowiązuje, prawda?

Wszystko, o czym wspomniałem we wstępie, to najszczersza prawda. **Znajdziesz tu prawdziwą namacalną grozę.** Gwarantuję, że będziesz się pocił ze strachu bojąc się, że gierka znów posypie się przy dwunastej już próbie przechodzenia durnego etapu, którego stanu nie można zapisać w trakcie rozgrywki. Przejdą cię najprawdziwsze dreszcze obrzydzenia, gdy rzucisz okiem na koślawą, żenującą animację i wygląd wampirów tudzież innych dziadów spod ciemnej gwiazdy, z którymi przyjdzie ci toczyć nierówne boje z pomocą kilku nieprzydatnych giwer i garści tabletek na uspokojenie (nie są dołączone do zestawu, należy nabyć we własnym zakresie!).

Z czasem przyjdzie i chwila zwątpienia, gdyż **nie będziesz potrafił pojąć sensu produkowania tak koszmarnego chłamu.** To zaś wpędzi cię w czarną rozpacz, bo uświadomisz sobie, że skuszony bóg-jeden-wie-czym, dałeś się orżnąć jak skończony frajer na 20 złociszy. Rozpacz rzuci cię w ramiona umiłowanej przyjaciółki depresji, ta zaś zafunduje (zupełnie gratis!) koszmary senne. Stąd już maleńki, niewielki krok w stronę cienkiej granicy pomiędzy zdrowym rozsądkiem a szaleństwem, obłędem, białym kaftanem i pokojem bez klamek. Czy jesteś pewien, że masz wystarczająco wytrzymałą psychikę, by się zmierzyć z takim wyzwaniem? Czuj się ostrzeżony, drogi graczu, bo to nie piknik!

Oklepany pomysł

Dobra, żarty żartami, dla odmiany garść nieco bardziej przydatnych informacji. Świat gry obserwujemy z perspektywy pierwszej osoby. Twórcy rzucają nas w klimaty rodem z opowieści o Drakuli i Kubie Rozpruwaczu. Teoretycznie nieźle, bo XIX-wieczny Londyn ma coś magicznego i drapieżnego zarazem. Niestety realia to za mało.

Jeśli powstanie kiedyś podręcznik dla chałturników, ten tytuł powinien być dołączony na płycie jako przykład.

Ile?! 1+?! Siekiera, ty litości nie masz!

Wcielając się w niesympatycznego gbura gnanego rządzą zemsty przemierzamy opustoszałe, skąpane w deszczu uliczki ponurej mieściny. Idąc tropem wampirzycy trafiamy do kanałów. Tu czekają nas pierwsze potyczki. Po ustrzeleniu kilku miejscowych poczwar wiedziałem już, że nie będzie mi do śmiechu. Nie dlatego, że strasznie, a dlatego, że dennie i smętnie. Odstrzał kilku wampirów nieco dalej utwierdził mnie w przekonaniu, że to właśnie walka będzie czynnikiem rozkładającym tę grę na łopatki. Tkwiłem w tym przeświadczeniu do czasu, dopóki nie trafiłem na etapy skradankowe. Dopiero tutaj zaczął się wyjątkowo soczysty koncert przekleństw. Jeśli wyczerpie się znany wam repertuar, gwarantuję, że na poczekaniu wymyślicie kilka dodatkowych obelg.

Tragiczne wykonanie

Chcesz mojej rady? Nie kupuj. Jak kupiłeś, odżałuj te 2 dychy, spal w piecu i zapomnij o wszystkim. Szkoda nerwów, zachodu, czasu i pieniędzy. Zajmij się czymś bardziej pasjonującym i mniej irytującym, np. obieraniem ziemniaków tępym nożem. **Chronicles of a Vampire Hunter jest bowiem książkowym przykładem, jak zrobić naprawdę złą grę.** Jeśli powstanie kiedyś podręcznik dla chałturników, ten tytuł powinien być dołączony na płycie jako przykład. Bo złe tu jest wszystko – od menusów, poprzez muzykę, fizykę (czy raczej jej zupełny brak), animacje, fabułę, konstrukcję poziomów, na frustrującej rozgrywce skończywszy.

W całym tym szambie znalazł się maleńki, niewielki detal, który odstaje na plus od reszty, a jest nim grafika. Nie prezentuje się może szczególnie okazale, ale i nie jest tak koszmarnie zła. Cała reszta natomiast to już głębokie, grząskie bagno, w którym miałem nieprzyjemność się babrać. Kilka godzin z życiorysu szlag jasny trafił. Chcecie skończyć tak jak ja? |CDA|

CHRONICLES OF A VAMPIRE...

OCENA 1+

GRYWALNOŚĆ 1
VIDEO 4
AUDIO 1

PODSUMOWANIE

⊕ na upartego grafika

⊖ wszystko poza oprawą, ta gra to najprawdziwszy koszmar

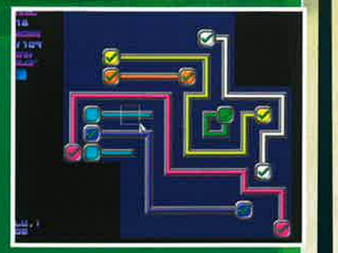
DARMOWE, DOBRE? FREEWARE

Sir Torpeda | Mamy gry dobre, ciekawe i... z brzydką grafiką ;-)

Kącik freeware współtworzony jest przez serwis Victory Games: www.victorygames.com.pl

Tym razem udowadniamy, że aby się tu dostać, nie trzeba być dobrym grafikiem. Bo nawet kiepską oprawę da się przełknąć, gdy pomysł na grę jest niekonwencjonalny. Jeśli uważacie, że warto coś opisać, dajcie znać pod krzysztof.tomicz@gmail.com. Warunek jest tylko jeden: musi to być gra darmowa.

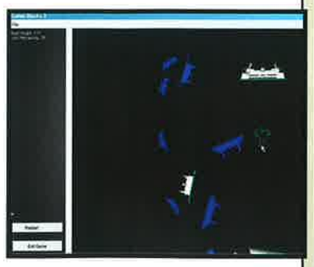
LINX



Na pewno bawiliście się kiedyś w łączenie ze sobą punktów na kartce papieru, z której później wyłaniał się rysunek. Jeśli sprawiało wam to tyle frajdy, co mnie, to Linx jest produkcją, po którą powinniście sięgnąć.

Idea jest prosta – należy połączyć ze sobą liniami kwadraty o tych samych kolorach. Oczywiście linie łączące różne barwy nie mogą się w żaden sposób przecinać. Już pewnie zorientowaliście się, że jest to gra z gatunku „proste, ale trudne" – bo nawet jeśli pomysł jest banalny, stwarza tyle możliwości wrednego konstruowania plansz, że ich przejście wymaga poruszenia wszelkich rezerw szarych komórek. Naprawdę warto:
http://cdaction.pl/?x=176

GOTHIC BLOCKS 3



Istnieją trzy rodzaje gier: dobre, słabe oraz ciekawe. Gothic Blocks 3 należy właśnie do tej trzeciej kategorii.

To połączenie popularnego niegdyś Icy Tower z... czymś nieokreślonym. Celem zabawy jest dotarcie na jak najwyższą wysokość w ciągu ograniczonego czasu. Aby to jednak zrobić, musimy mieć się po czym wdrapać – tutaj w sukurs przychodzą nam spadające budowle (sic!), które nasza postać potrafi zamrozić w locie. Później wystarczy na taką „mrożonkę" wskoczyć i już jesteśmy parenaście metrów wyżej. Proste? Proste, a ile przy tym zabawy!

Autorzy nie ukrywają – nie chodziło im o wypasioną oprawę graficzną, a jedynie zrealizowanie niekonwencjonalnego pomysłu. I wiecie co? Gra wciąga:
http://cdaction.pl/?x=174

LEVITAR

Tym, którzy za klasykę gier komputerowych uważają StarCrafta, tytuł Lunar Lander nie powie wiele. Jednak osoby zainteresowane rozwojem gier przed epoką megaekstragrafiki już wiedzą, czego mogą się spodziewać po produkcji, która jest dość swobodnym remakiem tamtej stareńkiej gierki.

Zasiadamy za sterami lądownika księżycowego. Do poruszania się wykorzystuje on malutki silniczek oraz grawitację planety, nad którą aktualnie się znajduje. Misje polegają zwykle na przeleceniu z jednego krańca mapy na drugi lub przeniesieniu pewnych rzeczy. Jak trudne to jest z tak niekonwencjonalnym sterowaniem, sami się przekonacie.

Jest to chyba pierwszy remake Lunar Landera z tak dobrą grafiką. Wszystko jest kolorowe, trójwymiarowe i po prostu ładne – chociaż czasem nadmiar przelatujących asteroidów sprawia, że statek gracza gubi się w tej feerii barw... Nowe podejście do starego tematu:
http://cdaction.pl/?x=175

SOULFU

Tekst pochodzi z serwisu Victory Games (www.victorygames.com.pl). Autorem jest Mateusz 'Eugen' Bartkowski.

Lochy pod zamkiem zostały opanowane przez potwory. Okoliczni mieszkańcy czekają na bohatera. Wyruszysz na tę wyprawę?

Podziemia są wypełnione różnorodnymi stworami: pająki, wielkie szczury, skaczące żelki (!) gremliny, kraby... Sama rozgrywka jest bardzo podobna (ot, niespodzianka!) do Diablo czy Fate – w czasie rzeczywistym należy zabijać potwory, zbierać przedmioty i przechodzić na coraz głębsze poziomy.

SoulFu pozwala na grę czterem osobom przy jednym komputerze. Do dyspozycji jest siedem postaci w myśl powiedzenia: „dla każdego coś miłego", np. rycerze, uzdrowiciele, elfy, krasnoludy. Jedynacy nie stoją na straconej pozycji, gdyż autor przewidział wynajęcie komputerowego pomocnika.

Chociaż produkcji Aarona Bishopa można zarzucić brak możliwości zapisania stanu gry, entuzjasta hack & slasha nie może przejść obok niej obojętnie:
http://cdaction.pl/?x=177

Platynowa Kolekcja

eXtra Klasyka Gier Komputerowych

Reedycje

W tym miesiącu naszą szczególną uwagę przyciągnęły zagrania dwóch dystrybutorów: CD Projektu i Cenegi. Obie firmy wzbogaciły ofertę reedycji o kilka nowych, smakowitych tytułów.

PIERWSZA KLASA FAJNA CENA MAŁA KASA

Częściowo przedstawiamy je poniżej, z braku miejsca nie mogliśmy napisać o wszystkich, toteż o wydaniu Brothers in Arms, Football Manager 2006, Knights of Honor czy Stubbs the Zombie nie piszemy – jeśli jednak polowałeś na te gry, pamiętaj, że teraz można je kupić za około 20 złotych. W tym numerze znów nie udało się nam uzyskać szczegółowych informacji o polityce wznowień Electronic Arts; w chwili zamykania numeru jeszcze się rozstrzygała. Mamy nadzieję, że już za miesiąc będziemy w stanie napisać coś bardziej konkretnego.

Tony Hawk's American Wasteland

- **Gatunek**: zręcznościowa
- **Rok wydania**: 2005
- **Seria**: eXtra Klasyka neXt
- **Cena**: 19,99 zł
- **Ocena w CDA**: 8
- **Średnia ocen w Sieci**: 70%

GRY sygnowane przez znanego deskorolkarza zawsze cechowały się jedną, niezbyt miłą dla graczy cechą: ich ceny były zawsze niebotycznie wysokie. W pewnym momencie jednak się to zmieniło (sami w CDA daliśmy pełne wersje THPS-ów), teraz zaś w sklepach można kupić najnowszą część wydaną na PC – American Wasteland. Tytuł to dość kontrowersyjny, ale wciąż całkiem dobry – i do tego po polsku. Pozwala na rozegranie skaterem kariery, która polega przede wszystkim na robieniu gigantycznej rozróby. Aż takich spustoszeń nie tworzyła żadna wcześniejsza gra z Tonym Hawkiem – tu autorzy przechodzili sami siebie, byś mógł irytować normalnych obywateli i policję niecodziennym zachowaniem. Czy warto kupić tę edycję? Jeden DVD, na którym poza grą nagrany został również poradnik (w szczątkowej formie obecny także w dołączonej wydrukowanej instrukcji) – **20 złotych to dobra cena jak na tytuł na kilkadziesiąt godzin zabawy**. Byle przestrzegać ograniczenia wiekowego – przyznane przez PEGI „16+" brzmi bardzo rozsądnie.

Diablo II + Lord of Destruction

- **Gatunek**: hack'n'slash
- **Rok wydania**: 2000 (Diablo II), 2001 (LoD)
- **Seria**: Platynowa Kolekcja
- **Cena**: 59,90 zł
- **Ocena w CDA**: 10 (Diablo II), 9 (LoD)
- **Średnie oceny w Sieci**: 88%, 85%

BLIZZARD od zawsze wytyczał ścieżki całej branży gier – tak jak teraz deklasuje całą konkurencję rewelacyjnym World of Warcraft, tak kilka lat temu zapoczątkował wielką modę na multiplayerowe sieczenie potworów za pośrednictwem Diablo. Druga część kultowego hack'n'slasha (dopóki nie przyjęła się ta nazwa gatunkowa, gracze długo się spierali, czy Diablo można określić mianem cRPG) przyniosła dodatkowe rozwinięcie rozrywki – dostarczała i wciąż dostarcza masę radości graczom na całym świecie, głównie za pośrednictwem darmowej zabawy w sieci Battle.net. Dziś, choć liczba grających w tę kilkuletnią produkcję znacznie już zmalała, serwery wciąż nie narzekają na pustki. **Jeśli lubisz h'n's, a nie grałeś jeszcze w Diablo, dzięki Platynowej Kolekcji masz dobrą okazję do zapoznania się z tą arcyklasyką gatunku.** Zestaw może nie jest obfity – dostajemy wraz z grą i dodatkiem tylko instrukcje – ale to naprawdę wystarczy. Zwłaszcza dla kogoś, kto chce stawić czoło szatanowi w Sieci, nie płacąc przy tym comiesięcznego abonamentu.

KONKURS

Do wygrania 5 zestawów składających się z 10 gier z eXtra Klasyki neXt i 5 z Platynowej Kolekcji.

Aby wziąć udział w konkursie, odpowiedz na pytanie:

Kiedy miała miejsce premiera Tony Hawk's American Wasteland?
A. W 2000 roku
B. W 1995 roku
C. W 2005 roku

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.RE.X, gdzie X jest prawidłową odpowiedzią na pytanie (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł (z VAT). Na zgłoszenia czekamy do 9 lipca 2007 r.

CDPROJEKT

Fundatorem nagród jest firma CD Projekt.

KOLEKCJA KLASYKI

SUPER$ELLER

Grand Theft Auto Trylogia

- **Gatunek**: akcja
- **Rok wydania**: 1997-2001
- **Seria**: Kolekcja Klasyki
- **Cena**: 24,90 zł
- **Ocena w CDA**: 10 (GTA III)
- **Średnie oceny w Sieci**: od 72% do 93%

MŁODSI stażem gracze mogą być nieco zaskoczeni, ale pierwszą częścią GTA nie była wcale GTA III. ;) Pierwsze dwie, kultowe już teraz produkcje, w których można było krasć samochody, przejeżdżać przechodniów i ogólnie piąć się na szczyty kariery mafijnej były dwuwymiarowe i na dzisiejsze standardy – zwyczajnie brzydkie. Nie daj się jednak zwieść grafice – ich grywalność wciąż prezentuje znakomity poziom. Trochę się obawiałem, czy reedycja będzie działać na nowych kompach, ale nie ma z tym kłopotu – nawet najstarsze GTA uruchamia się bez kłopotów na Windows XP. **Dużym plusem jest też wydanie wszystkich trzech tytułów po polsku** – zresztą po raz pierwszy.

Wszystkie (najlepszym z nich jest naturalnie GTA III, wciąż wciągająca jak diabli) mieszczą się na jednej płycie, dodatkowo dystrybutor dodał do każdej poradnik (w PDF), który na pewno w kilku miejscach może się okazać bardzo przydatny. Krótko mówiąc: niezły zestaw jak na takie pieniądze.

Sid Meier's Pirates!

- **Gatunek**: od cRPG do zręcznościówki
- **Rok wydania**: 2004
- **Seria**: Kolekcja Klasyki
- **Cena**: 24,90 zł
- **Ocena w CDA**: 9+
- **Średnia ocen w Sieci**: 88%

REMAKE genialnej gry z 1988 roku udać się musiał – tym bardziej że za robienie go wziął się sam twórca pierwowzoru. Ciekawa i bardzo dziwna była też historia wydania tej gry w Polsce – było z tym tak dużo problemów, że jej pierwotny dystrybutor, CD Projekt, w końcu się poddał i całkiem usunął tytuł z planu wydawniczego. Na szczęście to, co nie udało się CDP, przejęła Cenega – i początkowo wypuściła grę w serii SuperŚeller, teraz zaś przerzuciła ją na jeszcze tańszą półkę.

Czy wciąż warto zagrać w SM Pirates? To pytanie z gatunku retorycznych – **trudno znaleźć drugą tak przyjemną, zróżnicowaną i wciągającą grę**. Pojedynki, bitwy morskie, tańce (!), poszukiwanie skarbów – znajdziesz tu wszystko to, czym powinien się zajmować przyzwoity pirat z Karaibów. Niech się Jack Sparrow wraz z jego wszystkimi cienkimi grami schowa! (Owszem, nie zgadzam się z oceną elda z tego numeru.)

SpellForce 2: Czas mrocznych wojen

- **Gatunek**: RTS/cRPG
- **Rok wydania**: 2006
- **Seria**: Platynowa Kolekcja
- **Cena**: 59,90 zł
- **Ocena w CDA**: 9
- **Średnia ocen w Sieci**: 80%

ZESZŁOROCZNY hit rodem z Niemiec dość szybko znalazł się w tańszej serii – akurat w samą porę, gdyż już pojawił się do niego dodatek (recenzja w przyszłym numerze CDA). To dobry czas na kupno podstawki po obniżonej cenie. Tym bardziej że wydanie jest eleganckie i obfite. W pudełku znajdziesz nie tylko płytę DVD z grą i obszerną instrukcję, ale i drukowany na ładnym śliskim papierze poradnik (niestety niekolorowy).

Sama gra, będąca niezwykle zręcznym połączeniem strategii w czasie rzeczywistym z erpegiem, nie zdążyła się jeszcze w ogóle zestarzeć, dlatego w tym przypadku nie ma co mówić o jakimkolwiek „przetrwaniu próby czasu" – gdyby pojawiła się dopiero dziś, oceny w prasie na pewno nie różniłyby się znacznie od tych w dniu premiery. Jeśli jeszcze nie masz tego tytułu na półce, a lubisz taki gatunkowy misz-masz, kupuj śmiało.

Medieval Total War Złota edycja

- **Gatunek**: strategia
- **Rok wydania**: 2002 (MTW), 2003 (MTW: VI)
- **Seria**: eXtra Klasyka neXt
- **Cena**: 19,99 zł
- **Ocena w CDA**: 9 (MTW), 8 (MTW: VI)
- **Średnie oceny w Sieci**: 89%, 83%

OSTATNIO wyszedł rewelacyjny Medieval II: Total War. Jeśli lubisz strategie i jeszcze nie grałeś w genialne dzieło Creative Assembly, kupuj koniecznie, o ile tylko masz wystarczająco mocnego kompa i 100 złotych w portfelu. Nie spełniasz tych wymogów? Nie ma sprawy – poprzednia wersja tej gry, wraz z dodatkiem, jest dostępna w polskiej wersji językowej za 20 złotych.

Pierwszy Medieval wraz z Viking Invasion dostępny jest w eXtra Klasyce. Gry mieszczą się swobodnie na jednej płycie, zaś w pudełku znajdziesz instrukcję poszerzoną o poradnik. Nie jest on może nazbyt obszerny (liczy niecałe 15 stron), ale na pewno przyda się początkującym strategom. Warto zresztą, by takowi zaczęli swoją przygodę z gatunkiem właśnie od takiego tytułu – gwarantującego nie tylko możliwość podejmowania decyzji w turach, ale i fascynujące walki w czasie rzeczywistym.

ODMIENNE STANY GRYWALNOŚCI

Ostatnie przedwakacyjne premiery trafiają na rynek – widać, że branża szykuje się już do krótkiego odpoczynku i ofensywy przewidzianej na początek roku szkolnego. Wtedy będziemy chyba musieli poszerzyć dział konsolowy, by opisać wszystkie gorące premiery. Albo... ciii...

Radio Konsole FM

• Dobra wiadomość dla posiadaczy Xboxa 360 – **można już ściągnąć wersję panelu kontrolnego (Dashboard) w języku polskim**. To bonus zaskakujący chyba dla wszystkich (włącznie z polskim Microsoftem...), dorzucony przy okazji ostatniej aktualizacji systemu operacyjnego, który miał ograniczyć korzystanie z usługi Marketplace użytkownikom z krajów, w których jeszcze oficjalnie nie działa (np. z Polski). Na szczęście z dużej chmury spadł mały deszcz – jeśli tylko użytkownik konsoli nie jest zarejestrowany w USA, może ściągać z Sieci pliki tak jak do tej pory.

• Najnowsza edycja gry Singstar, popularnej wśród posiadaczy PS2 zabawy w karaoke (w naszej redakcji rządzi w niej Gem...), nosi podtytuł ESKA Hity na czasie i zawiera w większości polskie przeboje znane z fal radiowych. Wydarzenie bez precedensu i kolejny (patrz wyżej) dowód na to, że konsole w Polsce wreszcie zaczynają się liczyć i opłaca się w nie inwestować!

Warto zagrać

>>> Ech, pojeździłoby się maluchem, a nie w kółko tylko ślizgacze i egzotyki...

Platforma: Xbox 360
Dystrybutor: Microsoft/CD Projekt
Cena: 269 zł

FORZA MOTORSPORT 2

Microsoft wiąże z tą grą duże nadzieje i nie ma w tym niczego dziwnego. Forza Motorsport 2 to „iksboksowe Gran Turismo", czyli najbardziej realistyczna, rozbudowana i technologicznie zaawansowana gra samochodowa dostępna na tę platformę.

Forza Motorsport 2 to tytuł w 100% next-genowy – do tego stopnia, że umożliwia uruchomienie trzech konsol, z trzema egzemplarzami gry, podłączonych do trzech monitorów, a całość generuje obraz panoramiczny, tzn. jeden Xbox pokazuje widok z przodu, a dwa pozostałe z lewego i prawego boku. Nawet jednak w normalnej konfiguracji nowa Forza robi wrażenie oprawą graficzną – obraz jest nieco sterylny, pozbawiony efektów typowych raczej dla bardziej zręcznościowych ściganek, ale w liczbie detali poszczególnych modeli samochodów czy bogactwie obiektów stojących wzdłuż toru mało która produkcja może z Motorsportem konkurować.

Trzy największe zalety FM to: a) liczba dostępnych samochodów, b) setki opcji związanych z tuningiem oraz c) model jazdy. Cały park maszynowy podzielony jest na kontynenty, pohulać można furami produkowanymi przez fabryki z Japonii, USA i Europy. **Łącznie daje to ponad 300 samochodów**, ale oczywiście na początku dostępna jest tylko garstka z nich – resztę trzeba zdobyć na trasie lub kupić za pieniądze zdobyte w wyścigach.

Tuning oferowany przez Forzę to absolutne mistrzostwo i wzór do naśladowania – części jest ponad 4000, zmieniać można rzeczy takie jak układ przeniesienia napędu. Gra cały czas pokazuje, jak zmieniają się parametry wozu po zainstalowaniu nowego elementu, a co najlepsze – pojawi się w całości w języku polskim (nawet demo z Xbox Live jest PL!), więc jeśli ktoś fascynuje się mechaniką samochodową, bez kłopotu będzie się poruszał wśród kolejnych ustawień, a laicy dowiedzą się wreszcie, czym jest układ dolotowy.

Model jazdy opracowano na tyle elastycznie, że **większość fanów sportów samochodowych znajdzie własne ustawienia poziomu trudności** i włączonych „pomocy", by kolejne wyścigi stanowiły odpowiednie wyzwanie, były nie za trudne i nie za łatwe. A propos „pomocy" – jedna, wyjątkowo udana pokazuje optymalną drogę jazdy, ale tylko wtedy, gdy gracz za bardzo się rozpędza!

Lepszej gry samochodwej na Xboxa 360 jak dotąd nie ma, chociaż już wkrótce wychodzi nowy Colin i wszystko może się zmienić... ***[Hut]***

Chcemy to na PC!

Table Tennis

Klasyczna już „sportówka" firmy Rockstar, pierwsza gra testująca możliwości engine'u RAGE, który wkrótce zobaczymy w GTA IV. To symulacja gry w ping-pong, maksymalnie grywalna i cholernie realistyczna. Twórcy tak bardzo skupili się na odwzorowaniu realiów tej dyscypliny, że udostępnili tylko podstawowe tryby rozgrywki, ale i tak... chcemy to na PC!

Inne, też fajne ;-)

Platforma: PSP
Dystrybutor: Sony Polska
Cena: 189 zł

SOCOM U.S. NAVY SEALS: FIRETEAM BRAVO 2

Kieszonkowy taktyczny shooter ze świetną grafiką i rozsądnym systemem sterowania. Aż trudno uwierzyć, że tak poważną grę można wcisnąć na PSP – ale skoro udało się z GTA, będzie tak ze wszystkim. Duży atut – 14 misji generowanych jest częściowo w czasie rzeczywistym, więc gra zawsze wygląda nieco inaczej. ***[Hut]***

Platforma: Xbox 360
Dystrybutor: Microsoft/CD Projekt
Cena: –

HALO 3 MULTIPLAYER BETA

To na razie tylko beta (pierwsza w historii konsol otwarta!) trybu multi, ale już daje przedsmak tego, co czeka nas w finalnej wersji Halo 3. Graficznie produkcja Bungie nie zaskoczy (nie da się ukryć, że wygląda gorzej od Gears of War), ale pod względem grywalności po prostu musi rządzić. Przyzna to każdy, kto przejedzie się nową wersją pojazdu Mongoose... ***[Hut]***

KOMÓRKA MOBILNEGO GRACZA

Gry testowane były na telefonie Nokia NGage

Wreszcie się udało. Zapamiętam na przyszłość: aby uzyskać dla KMG całą stronę w CDA, muszę zawsze szantażować Mac Abrę, że mu pomaluję na różowo jego T34...

Jak się udało wykorzystać dane miejsce? Całkiem nieźle – z czterech gier trzy są naprawdę godne uwagi, zaś jedna... No cóż, wierzę, że nawet Final Lap znajdzie jakiegoś zwolennika – tym bardziej że kosztuje grosze.

Air Traffic Control 2007

Zastanawiałeś się kiedyś, jak to możliwe, że na największych lotniskach nie ma wielkiego bałaganu, a samoloty nie zderzają się przy lądowaniu? Zapewne nie, ale jeśli tak – odpowiedź na dręczące kwestie znajdziesz w ATC2007. Otóż okazuje się, że na lotnisku za kierowanie wszystkimi samolotami odpowiada jedna osoba. Ty.

Zadanie jest stosunkowo nieskomplikowane: przed tobą 50 misji, w których masz tak wskazywać drogę samolotom, by każdy trafił w odpowiednie miejsce i nie zderzył się z żadnym innym. Ustalasz tylko kierunek lotu – początkowo jest to proste, jednak w miarę pojawiania się kolejnych maszyn oraz zmieniających się warunków pogodowych (huragany itp.) zaczyna się robić naprawdę gorąco, tym bardziej że niektóre maszyny lecą szybciej niż reszta. Ciekawa, wciągająca gra – szczerze polecam!

DZIAŁA NA:

NOKIA: 3100, 6610i, 6100, 6610, 3200, 7250i, 3120, 7210, 6800, 6820/6820i, 2650/2651, 7250, 3300, 5100, 6220, 7200, 6810, 6200, 3205, 3108, 6108, 6225, 3125, 6585, 3105, 3220, 6230, 6020, 5140, 7260, 6021, 5140i, 6822, 6235i, 6030, 6235, 6170, 7270, 6101, 6255, 6102, 6060, 3152, 3155, 3155i, 6152, 6155, 6155i, 6103, 6070, 7360, 6111, 6230i, 6800, 6801, 6280, 6270, 6131, 6233, 7370, 6265i, 6265, E50, 7650, 3650, N-GAGE, N-GAGE QD, 3660, 3620, 3600, 6600, 6260, 7610, 6630, 6670, 3230, 6680, 6682, 6681, 6620, N91, N70

MOTOROLA: C650, V220, V180/V186/V188, V500/V505/V525, V300, V600, V551/V547/V555/V330, V3/V1150, V600i, V360/V361, E398/E398B, KRZR K1, RAZR V3i, L7, C975, V303, V557, V975, L6, V235/230, L2

SIEMENS: CX65/CX66/CXT65/CXV65, CX70/CXT70/CXV70, S65/S66, M65 (M66), SP65, M75, CX75, SK65

SONY ERICSSON: K300i, K300/K300A, K300C, J300, J300i, J300C, J300A, K500i, K508i, F500i, K500/F500, K310i, K510i, W300i, K500C

SAMSUNG: E300, E710, E810, E350, E360, D500, D410, E610, P700, P730, E760, E880, D720

SAGEM: MYX5-2, MYX-7, MYV-55, MYC5-2, MYX-4, MYV-75, MYV-65, MYZ-55

Werdykt: nadspodziewanie dobra!
Cena: 9 zł + VAT
Chcesz ściągnąć? Wyślij SMS o treści AA99.054040 pod numer 7965.

Football Chix

Jedna z tych gier, które mają proste zasady, ale przy opisywaniu wydają się skomplikowane. W skrócie: chodzi o to, by zaznaczać boisko piłką, unikając różnych przeszkód. W podobną grę na pececie gram namiętnie (flashowy PacXon, polecam „wygooglanie"), jednak komórkowa odsłona różni się w kilku szczegółach. Uważni pewnie już spostrzegli, że nazwa jest nietypowa.

Wyjaśnienie pierwszego członu już padło (w końcu kierujesz piłką, a nie Pac-Manem czy czymkolwiek innym). Drugi zaś element pochodzi od słowa 'chicks', czyli w swobodnym tłumaczeniu „laski". Na zajętej przez ciebie części boiska pojawia się zdjęcie ładnego dziewczęcia w charakterze bonusu. Jednak nawet i bez takiej zachęty całkiem miło gra się w tę niezobowiązującą zręcznościówkę.

DZIAŁA NA:

NOKIA: 3510i, 8910i, 3530, 3100, 6610i, 6100, 6610, 3200, 7250i, 3120, 7210, 6800, 6820/6820i, 2650/2651, 7250, 3300, 5100, 6220, 7200, 6810, 6200, 3205, 3108, 6108, 6225, 3125, 6585, 3105, 3220, 6230, 6020, 5140, 7260, 6021, 5140i, 6822, 6235i, 6030, 6235, 6230i, 6800, 6801, 6280, 6270, 6131, 6233, 7370, 6265i, 6265, E50, 7650, 3650, N-GAGE, N-GAGE QD, 3660, 3620, 3600, 6600, 6260, 7610, 6630, 6670, 3230, 6680, 6682, 6681, 6620, N91, N70, 6170, 7270, 6101, 6255, 6102, 6060, 3152, 3155, 3155i, 6152, 6155, 6155i, 6103, 6070, 7360, 6111

MOTOROLA: V300, V400, V500, V600, E398

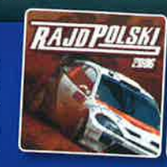
SAMSUNG: E700, X600

SIEMENS: S55, M55, C60, MC60,C65

SONY ERICSSON: T610, T630, K700i

Werdykt: niezle dwa w jednym
Cena: 5 zł + VAT
Chcesz ściągnąć? Wyślij SMS o treści AA99.053370 pod numer 7570.

Rajd Polski 2006



Tego typu gry już się kilka razy w KMG pojawiły, ta jednak jest bezsprzecznie najlepsza. Zasady są proste – kierując samochodem (kilka do wyboru), masz jak najszybciej dojechać do mety. Akcję obserwujesz z góry, gaz standardowo wciśnięty jest na maksa – musisz martwić się tylko tym, by jak najprecyzyjniej wchodzić w wiraże.

Wbrew tytułowi gra oferuje nie tylko rajdy, ale również wyścigi. Co ciekawe, te drugie są znacznie łatwiejsze. Jeśli będziesz się panoszył na torze i spychał przeciwników na drzewa, wygrana przyjdzie dużo łatwiej niż podczas jazdy w samotności, zwłaszcza że w tym trybie czasy są wyśrubowane do maksimum. Jednak dla chcącego nic trudnego – Rajd Polski 2006 to idealna gra, dzięki której będziesz mógł konkurować na czas z kumplami, i to nie tylko na nudnej lekcji. Lubisz się ścigać? Musisz mieć.

DZIAŁA NA:

NOKIA: 3510i, 8910i, 3530, 3100, 6610i, 6100, 6610, 3200, 7250i, 3120, 7210, 6800, 6820/6820i, 2650/2651, 7250, 3300, 5100, 6220, 7200, 6810, 6200, 3205, 3108, 6108, 6225, 3125, 6585, 3105, 3220, 6230, 6020, 5140, 7260, 6021, 5140i, 6822, 6235i, 6030, 6235, 6230i, 6800, 6801, 6280, 6270, 6131, 6233, 7370, 6265i, 6265, E50, 7650, 3650, N-GAGE, N-GAGE QD, 3660, 3620, 3600, 6600, 6260, 7610, 6630, 6670, 3230, 6680, 6682, 6681, 6620, N91, N70, 6170, 7270, 6101, 6255, 6102, 6060, 3152, 3155, 3155i, 6152, 6155, 6155i, 6103, 6070, 7360, 6111

MOTOROLA: V300, V400, V500, V600, E398

SAMSUNG: E700, X600

SIEMENS: S55, M55, C60, MC60,C65

SONY ERICSSON: T610, T630, K700i

Werdykt: rajdujmy się!
Cena: 9 zł + VAT
Chcesz ściągnąć? Wyślij SMS o treści AA99.053815 pod numer 7965.

Final Lap

Aby nie było za cukierkowo, ostatnia prezentowana w tym miesiącu gra jest już znacznie słabsza – choć na bezrybiu (czytaj: w poczekalni u lekarza, gdy nie ma CDA pod ręką) i Final Lapem można się chwilę pobawić. To również wyścigi, tym razem jednak obserwujesz tylny zderzak samochodu w pseudotrójwymiarowym otoczeniu.

Gra ma dwa podstawowe grzechy: czasami się zacina na jakąś sekundę (testowałem tylko na Nokii N-Gage, może na innych aparatach jest lepiej?), a jazdy są zdecydowanie za długie. Pędzisz ponad 200 km/h między checkpointami (jeśli nie dojedziesz w wyznaczonym czasie – game over), pod dwóch minutach na pasku postępu widzisz, że już jesteś na mecie, a tu pojawia się komunikat... Lap 2/3. Przyznam, że nie ukończyłem nawet jednego całego wyścigu. Może jednak ty będziesz bardziej cierpliwy?

DZIAŁA NA:

CX70 (EMOTY), C65/CT65/C66/CT66/CV66, SL65, C70/CT70/CV70/C71/CT71/CV71, CV65

SAMSUNG: E300, E710, E810, E350, E700, E330, E820, E800, D500, D410, E610, P700, P730, E760, E880, D720

SONY ERICSSON: K500i, K508i, F500i, K500/F500, K508C, F500, K506C, Z500, Z508A, K700i, K700, K700C, Z1010, V800, S700, S700i, S700C, S710A

SIEMENS: CX65/CX66/CXT65/CXV65, CX70/CXT70/CXV70, S65/S66, M65 (M66), SP65, M75, CX75, SK65,

Werdykt: można, ale po co?
Cena: 2 zł + VAT
Chcesz ściągnąć? Wyślij SMS o treści AA99.049920 pod numer 7265.

Konsole są dla mięczaków

Z Royem Taylorem, przedstawicielem firmy Nvidia odpowiedzialnym za program 'The Way It's Meant To Be Played', rozmawia – odporny na marketingowy przekaz – Hut Sędzimir.

Czym zajmujesz się w firmie Nvidia? Jakie stanowisko piastujesz?
Roy Taylor: W języku angielskim moje stanowisko nazywa się Vice President of Content Relations. Moja praca polega na komunikacji ze wszystkimi osobami biorącymi udział w procesie produkcji i dystrybucji gier, zaczynając od grafików i programistów, a kończąc na przedstawicielach dystrybutorów, sprzedawcach i naszych własnych partnerach.

Głównie jesteś jednak odpowiedzialny za kontakty z twórcami gier. Dlaczego dla firmy produkującej karty graficzne jest ważne, by z nimi współpracować?
Firma Nvidia zajmuje się technologią, ale zdajemy sobie sprawę z tego, że bez programów, które ją wykorzystują, jest bezużyteczna. Niewiele osób ekscytuje się liczbą jednostek przetwarzania grafiki tylko dlatego, że jakaś ich liczba znajduje się w karcie graficznej. Dużo więcej jest takich, dla których znaczenie ma to, co układy te potrafią zrobić w ich ulubionych grach. Współpracując z developerami z naszego punktu widzenia to sytuacja, w której wygrywają wszyscy. Developerzy, którzy korzystają z naszej pomocy w ramach 'The Way It's Meant To Be Played', już na pierwszych etapach prac mają zapewniony dostęp do kompletnej wiedzy na temat najnowszych rozwiązań i możliwości, jakie oferują nasze karty. Z kolei gracze, widząc logo naszego programu, mają gwarancję, że jeśli tylko mają kartę graficzną Nvidii, będą mogli grać bez żadnych problemów w stabilne, w pełni kompatybilne produkcje, które osiągają najwyższą jakość właśnie na naszym sprzęcie. Poza tym nasi inżynierowie i specjaliści pomagają również później, po wydaniu gry, przy opracowywaniu łatek, oczywiście jeśli są potrzebne.

No właśnie, na czym dokładnie polega wasza pomoc?
To współpraca na najwyższym poziomie z możliwych, w zasadzie od pierwszego dnia produkcji nasi ludzie stają się częścią zespołu, który pracuje nad grą, i działają wspólnie z projektantami z tego, że moc nowych kart graficznych pozwala im rozwinąć kreatywność, właściwie usuwa ograniczenia. Najlepszym przykładem jest to, co robimy wraz ze studiem Crytek, twórcami gry Crysis – dwóch naszych ludzi siedzi we Frankfurcie od prawie roku i wystarczy zobaczyć, jak rozwinęła się ta gra w ciągu tych dwunastu miesięcy.

To developerzy podpowiadają nam, jakie efekty najchętniej zobaczyliby w przyszłych wersjach układów stosowanych w kartach graficznych.

możemy podsuwać im różne rozwiązania i efekty, o których mogą nawet nie wiedzieć, dzięki czemu tytuły, przy których pomagamy, wykorzystują nasze technologie w najlepszy możliwy sposób.

To dlatego powołaliście do życia program 'The Way It's Meant To Be Played'. Kto korzysta na nim najbardziej? Nvidia, twórcy gier czy sami gracze?

poziomów, scenarzystami, grafikami itd. Im wcześniej zostajemy zaproszeni, tym bardziej możemy pomóc, bo znając nasze karty sugerujemy pomysły, jakie po prostu sprawią, że gra będzie lepsza, a nie tylko ładniejsza. To naprawdę bardzo przyjemna część naszej pracy. Mówimy developerom *„Hej, a może zrobilibyście coś takiego?"* – a na ich twarzach rysuje się prawdziwa radość

Co jest najważniejszym czynnikiem, który z waszego punktu widzenia najbardziej napędza kolejne cykle rozwoju sprzętu?

>>> Instancing w pełnej okazałości – kto mówił, że nie da się sklonować człowieka?

W tym przypadku trudno powiedzieć, co było pierwsze: czy jajo, czy kura, bo rozwój hardware'u i rozwój gier to jednocześnie i jajo, i kura. To, co naprawdę powoduje, że wszystko cały czas idzie do przodu, to najpierw chęć, a potem możliwość zrobienia czegoś, co wcześniej było niemożliwe. A wracając do początku mojej odpowiedzi – myślę, że to jednak producenci sprzętu wpływają na to, iż powstają kolejne generacje procesorów, kart graficznych itd. Programiści z czasem poznają ograniczenia sprzętu i starają się wycisnąć z hardware'u tyle, ile jest możliwe.

Gorący temat to teraz Windows Vista. Co jest w tym systemie najważniejsze z waszego punktu widzenia?
To, że Vista wymaga zaawansowanej karty graficznej, to bardzo znaczący fakt. Jeszcze nie tak dawno temu tylko hardkorowi entuzjaści komputerów i zapaleni gracze potrzebowali nowych kart. Teraz są one niezbędne, by korzystać z najważniejszego systemu operacyjnego na świecie. No i oczywiście jest jeszcze DirectX 10 będący interfejsem programowym, który naprawdę jest powodem ekscytacji dla wszystkich interesujących się grami...

No właśnie – czy DX10 to rzeczywiście taki rewolucyjny kamień milowy?
Absolutnie – bez wątpienia jest rewolucyjny. Gracze zawsze chcą czegoś więcej, a DX10 dokładnie to im daje – większy realizm grafiki, więcej efektów, więcej możliwości dla developerów. Pierwszy z brzegu przykład – developerzy mogą teraz wykorzystywać technikę „instancingu" do tworzenia roślinności czy śmieci zalegających na ulicy na wielkich poziomach. Ta technika pozwala na wygenerowanie podobnych, choć różniących się od siebie obiektów na skalę nieporównywalnie większą, niż miało to miejsce dotychczas. Może to na przykład oznaczać pole bitwy, na którym widać setki, a nie dziesiątki czołgów, tysiące, a nie setki żołnierzy. Inny przykład – geometryczne shadery. To dzięki nim możliwa jest niezwykle realistyczna animacja twarzy. Wyobraź sobie, że w jakiejś grze szukasz złodzieja, wbiegasz w tłum, a twarze wszystkich przechodniów wyglądają tak jak w rzeczywistości i tak jak w rzeczywistości reagują na twoje działania. Ta sama technika pozwala na łatwe wykreowanie kołyszących się na wietrze pól kukurydzy, w których leżysz zaczajony, by zaskoczyć przeciwnika. Takie rzeczy wpływają na klimat gry i jej atmosferę, powodują, że rośnie napięcie, jeszcze zanim zacznie się akcja. Gdyby nie DX10, nie byłyby możliwe.

No dobrze, ale na razie Vista nie działa jeszcze tak jak powinna, a gier, które wykorzystują pakiet DX10, też nie ma. Czy warto decydować się na zmianę systemu już teraz?

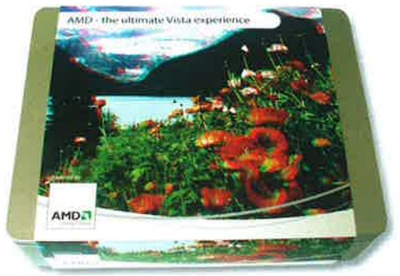
>>> To bynajmniej nie pocztówki z wakacji przywiezione przez Smuggiera...

>>> ...a krajobrazy wygenerowane dzięki możliwościom DX10.

Moim zdaniem, tak. Wcale nie jest tak, że Vista nie działa jak należy i cały czas trzeba ściągać nowe sterowniki. Ludzie po prostu lubią wyżywać się na dużych korporacjach. Rozumiem to, bo to przyjemne uczucie ponarzekać na Microsoft czy inną dużą firmę. Ale liczby pokazują, że to narzekanie nie ma przełożenia na rzeczywistość. Microsoft sprzedał już 20 milionów egzemplarzy Visty, my sprzedaliśmy ogromną liczbę kart GeForce 8800. Gdyby problemy z tym systemem były tak poważne, jak się o tym mówi, ludzie po prostu zwracaliby go do sklepu i zarówno Microsoft, jak i Nvidia stanęłyby przed wizją bankructwa. Tak jednak nie jest. Dla większości użytkowników Vista to stabilny system, a nasze ostatnie sterowniki usuwają wszystkie znane problemy.

OK, załóżmy, że tak jest, a nawet jeśli nie, wkrótce stanie się to faktem. Dokąd w takim razie zabierze nas grafika DirectX 10, jaka będzie symulacja rzeczywistości w nadchodzących grach?
Znów muszę wrócić do Crysisa, bo to w tej chwili najlepszy przykład możliwości DX10. Poziom realizmu w tej grze przewyższa o kilka klas to, co oferowały te pisane pod DX9. A to przecież dopiero jedna z pierwszych produkcji wykorzystujących nowy DirectX, kolejne na pewno będą jeszcze lepsze. Jakie będą konsekwencje tej rewolucji? Na pewno

Konkurs SMS!
Do wygrania rewelacyjne karty graficzne:



5 kart ATI Radeon X1550
(limitowana edycja w metalowym pudełku AMD)

ATI Radeon X1550 to karta wyposażona w 4 jednostki cieniowania pikseli i w 256 MB pamięci DDR2 taktowanej na poziomie 800 MHz. Zapewnia żywe obrazy cyfrowe, płynne odtwarzanie wideo oraz niezrównaną jakość kolorów. Karty przystosowane są do obsługi systemu Microsoft Windows Vista.

5 kart ATI Radeon X1050

ATI Radeon X1050 oferuje 4 jednostki cieniowania pikseli i szybkość taktowania rdzenia równą 400 MHz oraz różne konfiguracje pamięci, w tym 128 MB 64-bitowej pamięci DDR2. Wszystkie modele posiadają wyjścia VGA, TV-Out i DVI-I. Karty przystosowane są do obsługi systemu Microsoft Windows Vista.

Oraz 10 zestawów gadżetów ATI

Aby wziąć udział w konkursie, odpowiedz na pytanie:

Jakie są charakterystyczne cechy architektury chipsetu na karcie Radeon HD 2900 XT?
A. HDMI + obsługa DirectX 10 + wbudowana karta dźwiękowa
B. HDMI + obsługa DirectX 9 + UVD

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.AT.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A lub B) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 9 lipca 2007 r.

ATI Radeon GRAPHICS

>>> Age of Conan na DX9 to nieokrzesany barbarzyńca – na DX10 wciąż brutal, ale z lepszym wzrokiem...

– DX10 pozwoli na większą ich integrację z grami, granica będzie się zacierać.

A co potem? Jaka będzie przyszłość gier według Nvidii? I jakie miejsce zajmie wasza firma w tej przyszłości?

To trudne pytanie i chyba nikt nie zna na nie odpowiedzi. Moim zdaniem, przestanie mieć znaczenie podział na gatunki, bo przyszłe gry będą miały coś z FPS-a, RTS-a i sieciowego RPG-a i to gracz będzie wybierał, z których elementów skorzysta. Wyobraźmy sobie grę wojenną, w której w każdym momencie będziesz mógł zająć się dowodzeniem jednostek lub przejść bezpośrednio do walki na froncie i strzelać do przeciwnika. Albo zamienić się w szpiega i wykonać jakieś zadanie na tyłach wroga czy po prostu zostać w domu i bawić się a la Sims, czytając tylko w gazetach doniesienia z pola walki. To wszystko z równoczesnym udziałem innych graczy...

My będziemy pomagać developerom tworzyć takie gry, dostarczając nasze rozwiązania do grafiki komputerowej. Na pewno będziemy dalej próbowali rozwijać sposoby wykorzystania układów graficznych do zadań niezwiązanych bezpośrednio z grafiką, np. obliczeń modelu fizyki. My zaczęliśmy tę filozofię, wprowadzając jednostki typu CUDA (Compute Unified Device Architecture) i na pewno na tym nie poprzestaniemy.

Jak daleko patrzycie do przodu w waszych laboratoriach?

Bardzo daleko. Wprowadzenie na rynek nowej generacji układów graficznych zajmuje cztery do pięciu lat, a przecież my co roku wypuszczamy nowe karty. W zeszłym pokazaliśmy GeForce 8800 – policz sam, nad którą generacją sprzętu pracują teraz nasi inżynierowie.

Jeśli horyzont projektowy jest tak daleki, na pewno mógłbyś powiedzieć o kierunku, w jakim zmierzacie. Co nas czeka po SM 4.0, CUDA i HDTV? AMD pracuje nad zintegrowaniem procesorów i układów graficznych, podobne próby podejmuje Intel. A wy?

Oczywiście, że chciałbym powiedzieć, ale... nie mogę z oczywistych względów. Zresztą to w tej branży normalne, że nie mówi się o projektach jeszcze oficjalnie nieogłoszonych. To, co mogę powiedzieć, to że na pewno poszukiwanie sposobów na wykorzystywanie mocy obliczeniowej układów graficznych będzie jednym z głównych kierunków naszego rozwoju. To przecież my pierwsi umożliwiliśmy wykorzystanie procesorów graficznych do wykonywania obliczeń związanych z modelem fizyki, a CUDA to kolejny krok w kierunku zaprzęgnięcia mocy GPU do obliczeń niezwiązanych z grafiką. Myślę, że w przyszłości nasze układy mają szansę zrewolucjonizować nie tylko gry komputerowe, ale również sposób działania superkomputerów w nauce i przemyśle – do tego dążymy. Latem tego roku ogłosimy kilka ciekawych informacji dotyczących wykorzystania mocy układów graficznych do innych celów – jeśli ciekawi was ten temat, czekajcie na nasze konferencje prasowe.

Nie przejmuję się ATI. Dla mnie problemem jest to, że wydawcy ograniczają developerów.

Konkurencja nie śpi. Jak zareagowaliście na połączenie ATI i AMD? Czy może to zagrozić waszej pozycji teraz, a tym bardziej w przyszłości?

Jesteśmy ostatnią prawdziwie niezależną firmą zajmującą się technologiami graficznymi i to fakt, który bardzo nas cieszy. Mimo że mieliśmy 85% udziałów w rynku w generacji DX9, a jeszcze miesiąc temu 100% w generacji DX10, nie stoimy w miejscu. Mamy wiele pomysłów na temat tego, jak może wyglądać grafika komputerowa w przyszłości i jakie efekty chcielibyśmy wprowadzić do naszych kart. Dlatego nieustannie współpracujemy z naszymi partnerami biznesowymi, starając się jak najszybciej wprowadzać wszelkie możliwe nowinki. Dlatego w pewnym sensie nie przejmuję się tym, co robią firmy takie jak AMD i ATI – niezależnie od tego dla mnie i dla mojego zespołu najważniejsze jest pomaganie developerom, by gry komputerowe reprezentowały najwyższy możliwy poziom. Na tym koncentrujemy nasz czas, energię i inwestycje.

Przez ponad pół roku wasze karty graficzne jako jedyne obsługiwały DX10, teraz potrafią to także nowe modele AMD. Jaka jest wasza reakcja na tę zmianę?

Zawsze cieszymy się z konkurencji – i to nie pusty frazes. Ja osobiście, tak samo jak mój zespół, w ogóle nie zawracamy sobie tym głowy, bo moim zadaniem jest dbanie o to, by na PC ukazywały się jak najlepsze gry i programy. Dlatego bardziej niepokoi mnie, kiedy wydawcy ograniczają kreatywność developerów. Jeśli twórca musi z czegoś zrezygnować, bo wydawca wymaga, by gra chodziła na komputerach o niższej specyfikacji, łamie moje serce. Naprawdę. Tak samo jak wtedy, kiedy wydawcy decydują się przenosić gry z konsol na PC i nie zadają sobie trudu, by wykorzystać potężne możliwości komputerów. Wtedy przegrywają gracze, a moim zadaniem jest dbać właśnie o nich.

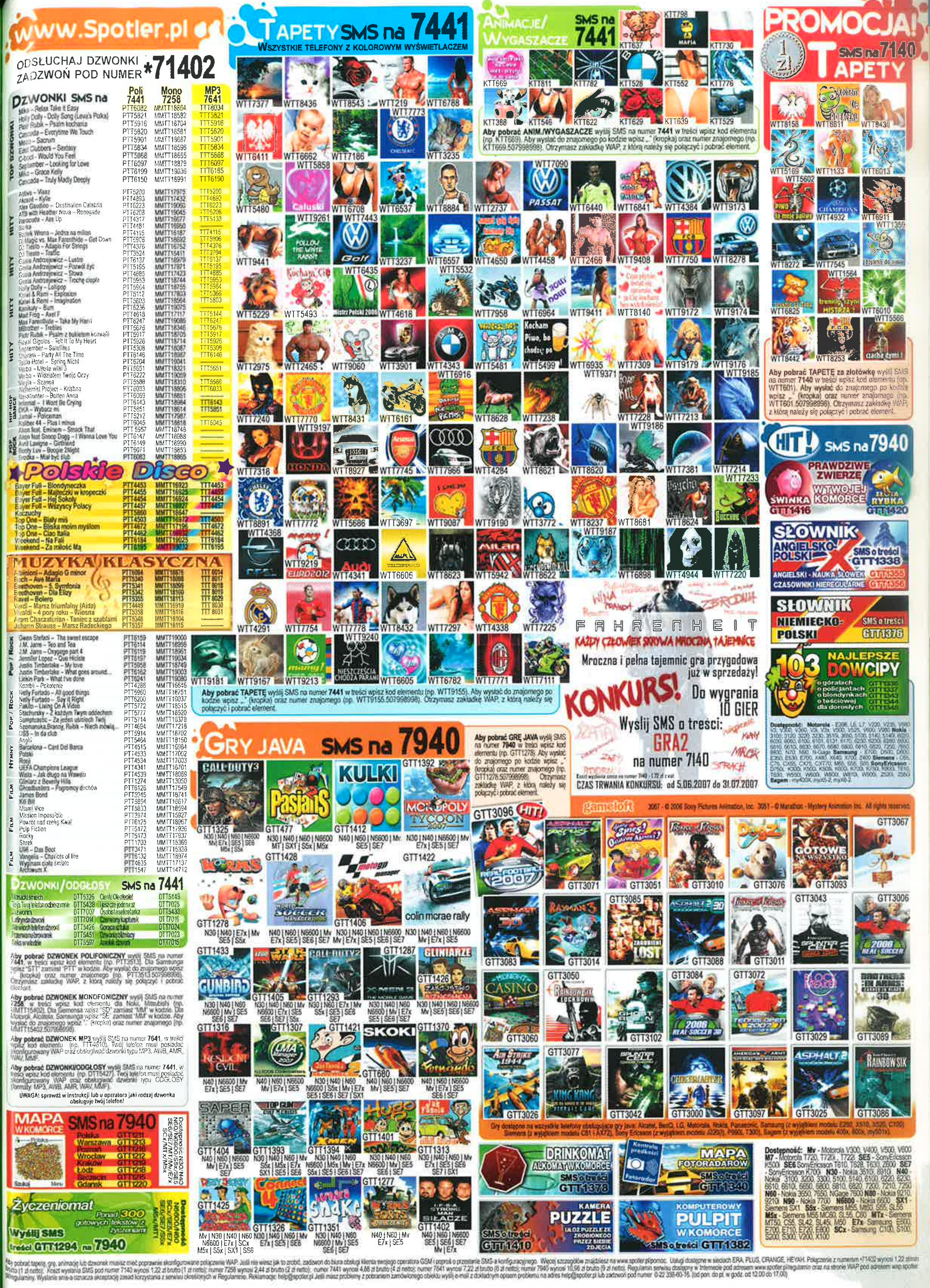
Czy sam grasz? Na PC czy na konsolach? Jaki jest twój ulubiony tytuł?

Od lat jestem zapalonym graczem. Ulubiona produkcja wszech czasów to dla mnie Doom – pierwsza gra, która sprawiła, że siedząc przed komputerem podskoczyłem i krzyknąłem ze strachu. Podziwiam także F.E.A.R., ma najlepszą końcówkę ze wszystkich gier, z jakimi miałem przyjemność się zetknąć. Świetne jest także to, co robią ludzie z Creative Assembly – spędziłem wiele godzin przy kolejnych produkcjach z serii Total War. Są świetne, naprawdę zmieniły gatunek. Dla mnie najlepszą maszyną do gier jest PC – konsole są w porządku, ale nie mogą konkurować z komputerem. Najlepsza konsola da ci rozdzielczość 1900 x 1080 pikseli, czyli 2 megapiksele, i musisz grać na padzie. Najlepszy PC daje 2560 x 1600, czyli 4 megapiksele, do tego HDR, anty-aliasing i możesz korzystać z myszki oraz klawiatury. Za pięć, maksymalnie dziesięć lat komputery będą wyświetlać obraz w systemie WQUXGA, czyli 3840 x 2400 (9 megapikseli). To dopiero coś...

Chyba już znam odpowiedź na kolejne pytanie – gdybyś mógł zabrać na bezludną wyspę tylko jedną z platform: PlayStation 3, X360 i PC z nową kartą GeForce, co byś wybrał?

Oczywiście, że PC. Dzięki temu mógłbym odbierać maile, pisać blog, stworzyć stronę WWW, oglądać DVD, napisać książkę lub listy itd. A poza tym mógłbym bawić się najlepiej wyglądającymi grami, na dodatek wyposażonymi w opcje sieciowe. Mówiąc krótko – konsole są dla mięczaków... **|CDA|**

>>> Wstęp do tego, co czeka was na kolejnej stronie za reklamą – tam porównaniem możliwości DX9 i DX10 zajmiemy się na poważnie i niemarketingowo



DirectX 10 w praktyce

...czyli Lost Planet a AMD/ATI i Nvidia

Allor | Falstart?

W końcu jest! A nawet są – bo mniej więcej w tym samym czasie pojawiły się zarówno nowe karty ATI oraz Nvidii, jak i pierwsze publiczne demo gry wykorzystujące DirectX 10. Czy na pewno jest się czym podniecać?

Po szczegółowe informacje o nowej karcie ATI odsyłam do testu, o grze poczytacie w zapowiedziach, a tutaj będzie przede wszystkim o kolejnym falstarcie. Gotowi? No to zaczynamy.

DX10 w natarciu!

Demo Lost Planet dostępne jest w dwóch wersjach: dla DX9 oraz DX10. Ta ostatnia wymaga, rzecz jasna, Visty i odpowiedniej karty graficznej. Czytaj: musi to być GeForce (do testu wybraliśmy najszybszy, ale i absurdalnie drogi 8800 Ultra), bo Radeon, choć teoretycznie zgodny z DX10, na tym demie się wykrzacza. Cóż, sterowniki AMD (a wcześniej ATI) do najbardziej stabilnych nigdy nie należały, tutaj zaś mamy w dodatku do czynienia z bardzo świeżym produktem, więc taka wpadka jest w miarę zrozumiała. Tym bardziej że Lost Planet nosi logo Nvidii, a AMD głośno krzyczy, że nie miało szansy, by wcześniej się z demem zapoznać i popracować nad sterownikami. Nie ma powodu, by im nie wierzyć.

Fakt, że jest to konwersja z konsoli, w której za grafikę odpowiada chip AMD, więc powinno być raczej odwrotnie, ale nic nie poradzę, że fakty są, jakie są. Wracając jednak do testu. Wyniki są... ciekawe. Teoretycznie przecież przejście pod Vistą na DX10 powinno dawać wzrost wydajności, bo DX9 jest w tym systemie emulowany, więc mniejsze lub większe straty być po prostu muszą. Tyle tylko, że demo Lost Planet nic sobie z teorii i zdrowego rozsądku nie robi.

To akurat wiadomość zła, ale jest też dobra. Wygląda na to, że **obecnie różnica między szybkością działania wersji DX9 między XP a Vistą jest na sprzęcie Nvidii pomijalnie mała** (a na najnowszym dziecku AMD niewiele większa). Z jednej strony to superwiadomość, bo powoli nowy system Microsoftu przestaje być całkowitą porażką, jeśli chodzi o gry. Z drugiej jednak aż nadto dobrze widać, jak wielkie problemy mają twórcy z przestawieniem się na nowe tory. Przecież „dziesiątka" miała przyspieszyć grafikę i sprawić, że jej tworzenie będzie prostsze, że wszystko będzie ładniejsze, a tu – gucio. Nawet gdy już się coś pojawiło (w pół roku po premierze nowego dziecka Microsoftu...), efekty są takie sobie...

No dobrze, wydajność wydajnością, ale może mamy chociaż przełom, jeśli chodzi o jakość obrazu? Cóż, by pokazać wam różnice, musielibyśmy do każdego numeru dodawać lupę. I monitor. Bo w scenach statycznych są one pomijalnie małe. Można je zauważyć dopiero w ruchu – w DX10 rozmycia obrazu są trochę ładniejsze, ale to nie przełom, tylko kosmetyka, która w żadnym razie nie tłumaczy 20% spadku wydajności.

Zieloni kontra czerwoni

Jakie są konsekwencje tych wyników? Po pierwsze, widać, że Nvidia ma znacznie lepiej funkcjonujący dział odpowiedzialny za sterowniki, skoro w ciągu jednego dnia byli w stanie tak je zmodyfikować, że demo Call of Juarez – mimo niezgodności z DX10 – dało się na nich uruchomić. W dodatku GeForce'y serii 8xxx są już na rynku od ponad pół roku, można być więc pewnym, że gry będą z nimi działały co najmniej poprawnie. Przy czym nie chodzi wcale o jakieś ciemne konszachty. Każdy, kto chciał zrobić grę wykorzystującą DX10, był do tej pory „skazany" na karty Nvidii. Teraz się to zmieniło, ale nikt przy zdrowych zmysłach nie wyrzuci sprzętu do kosza, tym bardziej że GeForce'ów 8xxx sprzedało się już mnóstwo.

Po drugie, **mimo półrocznego opóźnienia premiery nowy Radeon nie jest w stanie zagrozić pozycji najmocniejszych GeForce'ów**, choć na szczęście jest od nich tańszy. Co gorsza, na ten rok „zieloni" zapowiadają następną generację akceleratorów 3D, które mają być jeszcze szybsze. Czerwoni wprawdzie planują wprowadzenie na rynek innych modeli z obecnej generacji, ale teoretycznie stawia ich to na gorszej pozycji. Nadzieja w papierze – przecież specyfikacja Radeonów HD 2900 XT wygląda na nim super, jest więc szansa, że obecne problemy to sprawa jedynie niezbyt dopracowanych sterowników. W każdym razie mam nadzieję, że AMD uda się pościg za Nvidią, bo brak konkurencji nie wyjdzie nikomu na zdrowie.

Po trzecie, wygląda na to, że Vista powoli staje się w miarę sensownym rozwiązaniem, przynajmniej jeśli nie mamy wyboru, gdy np. kupiliśmy nowy komputer z już zainstalowanym systemem. (Pół roku temu nie nadawałby się do gier, teraz jest już w miarę dobrze.) Wprawdzie jedno demo to za mało, ale zawsze to jakaś jaskółka zapowiadająca wiosnę. Przynajmniej jeśli chodzi o DX9.

Po czwarte, mamy jednak dużo słabsze wyniki w DX10, który teoretycznie powinien być szybszy. Faktem jest jednak, że Lost Planet to konwersja z X360, który pod względem możliwości graficznych odpowiada mniej więcej DX9+, co zresztą widać po minimalnej różnicy w jakości grafiki. To oznacza, że z finalną oceną DX10 przyjdzie nam jeszcze poczekać. Póki co nadal jest to tylko wróżenie z fusów, czytaj: hurraoptymistycznych informacji prasowych, które niezbyt przystają do tego, co można zobaczyć na własne oczy.

Co dalej?

Wygląda na to, że dopiero Crysis powinien wszystko zweryfikować. Pozostaje więc mieć nadzieję, że różnice w wydajności oraz jakości grafiki między wersją DX10 a DX9 będą większe niż w Lost Planet, bo inaczej... cóż, mielibyśmy do czynienia z największą wtopą w historii gier, przebijającą nawet Duke Nukem Forever! Fakt, że akurat Crysis będzie miał znaczek Nvidii, ale EA to zbyt poważna firma, by pozwolić sobie na fuszerkę (czytaj: poważne problemy z Radeonami), więc akurat o to bym się nie martwił, chyba że to nie tylko kwestia sterowników...

Co jednak robić do tego czasu? Cóż, XP rządzi i nie ma najmniejszego nawet powodu, by się na Vistę przesiadać, bo DX10 jak nic nie wnosi... Za to w końcu mamy konkurencję dla Nvidii, a choć są z nią jeszcze problemy, do czasu poważnych premier powinny zostać rozwiązane.

I tym optymistycznym akcentem chciałbym zakończyć – na następny odcinek sagi „Co z tą Vistą" zapraszam już przy okazji premiery Shadowruna i Halo 2, które mają być wprawdzie grami tylko na nowy system, ale to nawet lepiej. Dzięki temu przecież przekonamy się, co sam Microsoft jest w stanie w czystym DX10 wyrzeźbić. **[CDA]**

Wyniki testów (fps)

GeForce 8800 Ultra		AMD Radeon HD 2900XT	
Vista DirectX 9		**Vista DirectX 9**	
Snow	88	Snow	72
Cave	58	Cave	57
Vista DirectX 10		**Vista DirectX 10**	
Snow	73	Snow	0
Cave	58	Cave	0
XP DirectX 9		**XP DirectX 9**	
Snow	89	Snow	68
Cave	60	Cave	58

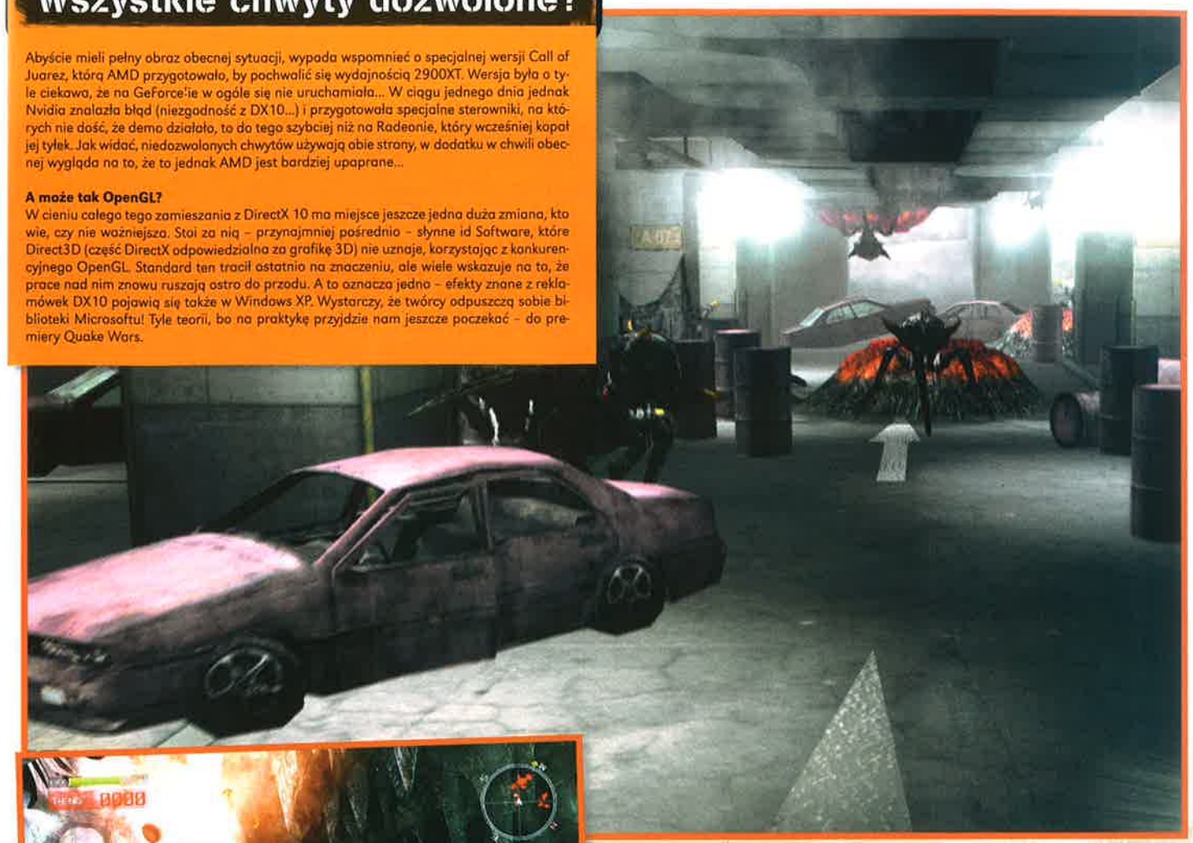
Zestaw testowy: procesor: Core2 Duo E4300 @ 3 GHz, karta graficzna: Nvidia GeForce 8800 Ultra & AMD Radeon HD 2900 XT, pamięć: GeIL Ultra 800 MHz 4-4-4-12 2x1 GB, płyta główna: Asus P5B Deluxe, zasilacz: Chieftec 500 W, karta dźwiękowa: Creative X-Fi Gamer

Wszystkie chwyty dozwolone?

Abyście mieli pełny obraz obecnej sytuacji, wypada wspomnieć o specjalnej wersji Call of Juarez, którą AMD przygotowało, by pochwalić się wydajnością 2900XT. Wersja była o tyle ciekawa, że na GeForce'ie w ogóle się nie uruchamiała... W ciągu jednego dnia jednak Nvidia znalazła błąd (niezgodność z DX10...) i przygotowała specjalne sterowniki, na których nie dość, że demo działało, to do tego szybciej niż na Radeonie, który wcześniej kopał jej tyłek. Jak widać, niedozwolonych chwytów używają obie strony, w dodatku w chwili obecnej wygląda na to, że to jednak AMD jest bardziej upaprane...

A może tak OpenGL?

W cieniu całego tego zamieszania z DirectX 10 ma miejsce jeszcze jedna duża zmiana, kto wie, czy nie ważniejsza. Stoi za nią – przynajmniej pośrednio – słynne id Software, które Direct3D (część DirectX odpowiedzialna za grafikę 3D) nie uznaje, korzystając z konkurencyjnego OpenGL. Standard ten tracił ostatnio na znaczeniu, ale wiele wskazuje na to, że prace nad nim znowu ruszają ostro do przodu. A to oznacza jedno – efekty znane z reklamówek DX10 pojawią się także w Windows XP. Wystarczy, że twórcy odpuszczą sobie biblioteki Microsoftu! Tyle teorii, bo na praktykę przyjdzie nam jeszcze poczekać – do premiery Quake Wars.



XP rządzi i nie ma najmniejszego nawet powodu, by się na Vistę przesiadać, bo DX10 jak nic nie wnosił, tak nadal nic nie wnosi.

Trzy grosze od Mike-La

Moim zdaniem, obecnie sprzedawane karty Nvidii oraz AMD/ATI nie będą w stanie udźwignąć grafiki, jaką będzie można włączyć w Alan Wake czy Crisis. Podobnie było przy niejednej „rewolucji" sprzętowo-efektowo-DirectXowej. Po prostu gry, które miały pokazać potencjał obecnych na rynku kart graficznych „nowej generacji", najzwyczajniej je zajeżdżały i szczęśliwym nabywcom super-hiperakceleratorów rzedła mina. Zmuszeni byli (jeśli było ich stać) wymienić sprzętowe cudeńka na najnowsze albo zadowolić się grą z niższą jakością grafiki. Mam nadzieję, że tym razem się mylę, ale...

Nasze serca są przy pecetach

Z Billem Roperem, byłym szefem Blizzard North, o zmianie pracy, WoW, Hellgate: London i Mythos rozmawia Qn`ik.

CDA: Dlaczego opuściłeś Blizzard?
Bill Roper: Właściwie nie planowałem tego. Wszystko zaczęło się tak, że właściciel Blizzarda, Vivendi, nie wiedział, co zamierza z nim zrobić. Słyszeliśmy plotkę za plotką: *„Microsoft kupuje część koncernu odpowiedzialnego za gry"*, innym razem, że *„EA kupuje Blizzard"* i tak dalej. Cała ekipa narzekała, że nie wie, co się dzieje – więc postanowiłem się dowiedzieć. Zadzwoniłem do jednego gościa, ten odesłał mnie do Los Angeles, pokazać, że *„hej, jeśli nie będziecie z nami rozmawiali, odchodzimy!"*. To była środa – w piątek wieczorem dostaliśmy telefon od gościa z Nowego Jorku, że... nasze rezygnacje zostały przyjęte. No i w końcu nikt z Francji się do nas nie odezwał! Tak też dyrektor i trzech wicedyrektorów w poniedziałek zostało bez pracy.

Ile osób poszło za wami?
Początkowo było nas tylko czterech. W poniedziałek przestaliśmy pracować

Trend jest taki, by wszystkie pecetowe gry były przeznaczone dla wielu graczy.

stamtąd do Nowego Jorku i wreszcie – Francji, centrali Vivendi. Niczego nie wskórałem, a ekipa była coraz bardziej zdenerwowana. Nikt nie miał pojęcia, co dalej.

Napisaliśmy więc wraz z innymi dyrektorami Blizzarda do wszystkich najważniejszych ludzi oficjalne pismo, w którym prosiliśmy o jakiekolwiek informacje. Wyrazem tego, jak serio to traktujemy, były dołączone do listu rezygnacje ze stanowisk i z pracy w firmie. Chcieliśmy w Blizzardzie i od razu – we wtorek, założyliśmy Flagship. Nie namawialiśmy ludzi z Blizzard North do przenosin do nas, jednak w ciągu trzech miesięcy dołączyło jeszcze 18 chłopaków.

Żałujesz, że opuściłeś Blizzard?
Nie mogę żałować tego, jak to się stało. Wydaje mi się, że panowała dezinformacja – Stany nie wiedziały, co planuje Francja itd. Kiedy szefowie Vivendi dostali od nas maila, byli zajęci sprzedażą Universal za miliardy dolarów, więc pewnie nawet nie zwrócili na niego uwagi. Jedyne, czego żałuję, to fakt, że już nie jestem częścią Blizzarda. No i tęsknię za ludźmi, z którymi tam pracowałem. Wciąż jednak utrzymujemy kontakty i wymieniamy się mailami. Szkoda tylko, że aktualnie Blizzard North jest likwidowany, więc ludzie, którzy tam pracowali, przenoszeni są w inne miejsca.

Samo to, że jesteś namiętnym graczem w World of Warcraft, oznacza chyba, iż nie żywisz urazy do Blizzarda?
(Śmieje się) O tak, to prawda.

Czy planujesz swoimi nowymi tytułami konkurować z WoW?
Nie, przy okazji tworzenia Hellgate: London nie myśleliśmy o stawaniu w szranki z World of Warcraft. Właściwie to byłoby dość naiwne, gdyby ktokolwiek teraz powiedział: *„nasz nowy tytuł będzie konkurować z WoW!"*. Blizzard jest za dobrą firmą, ma zbyt wielkie zasoby, a ich gra jest po prostu doskonała. Na szczęście multiplayer to nie tylko WoW. Weźmy choćby ludzi, którzy wciąż grają w Sieci w Diablo II. Nadal są ich setki tysięcy i to właśnie dla nich będzie Hellgate.

Druga ekipa Flagship przygotowuje darmową sieciówkę Mythos. Czy to nie jest robienie sobie samym konkurencji?
Nie, Mythos to zupełnie inny rodzaj gry, znacznie bardziej przypomina Diablo II czy Fate. Hellgate jest tymczasem... grą obsługiwaną za pomocą dwóch rąk, co sprawia, że to zupełnie inne doświadczenie.

Dlaczego więc powstaje Mythos?
W praktyce Mythos ma przede wszystkim pomagać Hellgate'owi. Korzysta z tych samych technologii, z sieciowymi na czele, jest więc tytułem, w którym testowane są rozwiązania i przygotowana droga dla Hellgate'a. Dlatego jest online'owy i pozwoli zlikwidować masę błędów. Kiedy więc Hellgate wejdzie w fazę alfa, my będziemy już mieli za sobą dużą część prac.

Ale nie zamierzacie chyba porzucić zupełnie Mythosa po premierze Hellgate'a?
Cóż, właściwie to początkowo mieliśmy taki zamiar. Jednak zauważyliśmy, że to bardzo fajny tytuł i ludzie chcą w niego grać. Na pewno nie planujemy wydawać go w wersji pudełkowej. Główne zamierzenie jest takie, by każdy mógł go ściągnąć i bawić się za darmo.

Czy będziecie więc w jakiś sposób wspierać ten tytuł po premierze Hellgate'a? Płacić za serwery itp.?
Nie podjęliśmy jeszcze ostatecznych decyzji, ale nie wykluczamy tego – problem jest z finansowaniem. Być może zdecydujemy się na rozwiązanie, które doskonale sprawdza się w Azji, czyli np. sprzedawanie graczom unikalnych przedmiotów, zbroi, mieczy itd.

Zmieńmy temat. Jak ci się wydaje, jaka będzie przyszłość gier na PC? Czy w końcu pojawiać się będą na tej platformie tylko MMORPG-i?
Trend jest rzeczywiście taki, by wszystkie pecetowe gry były przeznaczone dla wielu graczy, ale wciąż też powstaje np. sporo RPG-ów tylko z trybem single. Poza tym jest sporo krajów, w których dostęp do Internetu jest za drogi albo ograniczony, jednocześnie jest tam dużo ludzi, którzy nie grają na konsolach.

Np. Polska.
No właśnie. Tak czy inaczej gry na PC będą przede wszystkim coraz bardziej powiązane z Siecią, choć nie oznacza to wcale, że wszystkie będą typu MMO. Na pewno najbardziej uzależniającym elementem jest kontakt z innymi, spotykanie się, tworzenie grup, konkurowanie – i wcale nie trzeba do tego MMORPG-ów.

Nie zamierzasz więc porzucić pecetów?
O, zdecydowanie nie, wszyscy kochamy grać na PC. Zaraz po założeniu Flagship dyskutowaliśmy, czy nie zająć się grami na konsole i mimo że wszyscy na nich gramy, nasze serca są przy pecetach. Z tą platformą mamy też największe doświadczenie. |CDA|

Hellgate: London

Pierwszy i najważniejszy tytuł Flagship. Brama Piekieł to mieszanina gry akcji z cRPG. Historia dzieje się w 2038 roku w Londynie, który opanowały demony. Ludzkość została zepchnięta do jedynych bezpiecznych miejsc – podziemnych stacji metra. Zadaniem gracza jest oczywiście wyplenienie wszelkiego zła z miasta Big Bena, co można osiągnąć dzięki magii, pistoletom i różnorakiej broni białej – styl zabawy uzależniony jest od wybranej klasy postaci.

Do tego wszystkiego dochodzi rozwój bohaterów, losowe generowanie lokacji, questów i przedmiotów. Słowem: Diablo nowej generacji robione przez ludzi, którzy wcześniej przez wiele lat pracowali dla Blizzarda.

Mythos

Druga gra Flagship Studios tworzona jest przez nową ekipę z Seattle. Darmowa, wzorowana mocno na Diablo 2, miała być testem multiplayerowych rozwiązań dla Hellgate'a. Zagrać w jej pełną wersję będziemy mogli jeszcze w tym roku – na pewno postaramy się na ten temat napisać coś więcej.

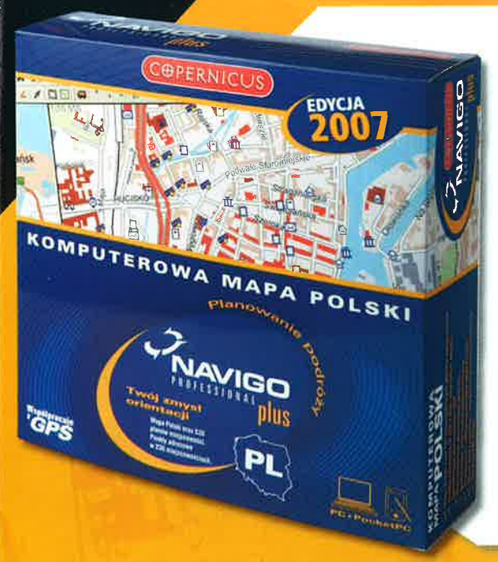
Bill Roper

Bill był jednym z szefów Blizzard North, a jednocześnie współautorem cykli Warcraft i Diablo (m.in. podkładał głos pod samego Diablo!) oraz StarCraft. Pracował dla Zamieci Śnieżnej przez 9 lat, w 2003 roku założył, wraz z trzema innymi eks-Blizzardowcami, własne studio Flagship i od tamtego czasu zajęty jest tworzeniem Hellgate: London. Poza tym Bill to wiecznie uśmiechnięta, przesympatyczna gaduła. Wystarczy zadać mu pytanie, jakie są wymagania sprzętowe gry, którą robi, a będzie opowiadał o tym przez 10 minut. Nic dziwnego – to właśnie on w Blizzardzie odpowiadał za prezentowanie gier szerokiemu gronu odbiorców. Prywatnie Roper najbardziej lubi spędzać czas ze swoim zespołem Poxy Boggards, który gra muzykę dawną i którego hasło brzmi: *'the drinking group with a singing problem'*, chodzić na różne mecze czy po prostu siedzieć w domu z żoną, kotem i trzema psami.

KONKURS SMS!

Do wygrania 15 programów NAVIGO Professional Plus.

NAVIGO



NAVIGO Professional Plus pozwala zaplanować trasę na komputerze stacjonarnym i wgrać ją na PDA, a następnie zabrać ze sobą w podróż wraz z kompletną mapą Polski.
NAVIGO Professional Plus zawiera już 530 szczegółowych i aktualnych planów miast, w tym 230 miejscowości z bazą precyzyjnie zlokalizowanych punktów adresowych.

- Wygodny cyfrowy atlas Polski. Doskonałe mapy gwarantuje marka COPERNICUS.
- Wyznaczanie i planowanie tras na komputery PC i PDA.
- Wyszukiwanie adresów i miejscowości.
- Współpraca z GPS – śledzenie pozycji względem wyznaczonej trasy na PC i PDA.

Aby wziąć udział w konkursie, odpowiedz na pytanie:

Jaka jest minimalna liczba satelitów w systemie GPS, która pozwala skutecznie nawigować?

A. 2
B. 4
C. 8

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.NV.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 9 lipca 2007 r.

www.navigo.pl

I TY ZOSTANIESZ DOWÓDCĄ STATKU POWIETRZNEGO

Pepin Krootki | Fly by... symulator!

W różnorakie komputerowe symulatory gram, odkąd przeżyłem pod stołem z uniesionym czołem, jednak jak dotąd nie miałem możliwości skonfrontowania zdobytych przy klawiaturze umiejętności z rzeczywistością.

Nie będę chyba osamotniony, gdy wyznam, że przez te wszystkie lata chodziło mi po głowie pewne sakramentalne pytanie: czy poradziłbym sobie za sterami prawdziwego samolotu? Teraz każdy śmiałek może – za umiarkowaną opłatą – poddać się takiej próbie na profesjonalnym symulatorze lotu.

Nie są wymagane żadne uprawnienia, zaświadczenia, nie ma konieczności przechodzenia rygorystycznych badań lekarskich, nie trzeba mieć nawet ukończonych 18 lat! Kabina maszyny jest całkowicie bezpieczna i nie przechyla się, toteż zjedzone śniadanie na pewno pozostanie na swoim miejscu. Licencjonowany instruktor cierpliwie i fachowo wyjaśni nam działanie poszczególnych przełączników i instrumentów. Czego chcieć więcej?

Żeby przekonać się na własnej skórze, jak to jest, wybraliśmy się z Allorem do siedziby warszawskiej szkoły lotniczej Starlight Air Services, która zakupiła niedawno symulator samolotu Piper Seneca III. Chociaż urządzenie przeznaczone jest przede wszystkim do treningu pilotów, właściciele postanowili udostępniać je odpłatnie wszystkim chętnym. Skonstruowany przez renomowaną szwajcarską firmę Elite symulator FNPT II Evolution S812 składa się z wiernej kopii kabiny pilota, pokaźnych ekranów, na których wyświetlany jest obraz z trzech projektorów, a także stanowiska instruktora odpowiedzialnego za obsługę maszynerii.

Sam Piper Seneca to dość niepozornie wyglądający dwusilnikowy samolocik, wielce popularny i wszędobylski – miłośnicy amerykańskiego kina akcji nieraz widzieli, jak przemycano nim narkotyki z jakiejś republiki bananowej. Bez trudu rozpoznają go również fani Flight Simulatora Microsoftu, w którym od lat występuje w jednej z głównych ról.

Jednak oglądać kokpit na ekranie monitora, a móc osobiście dotknąć poszczególnych wajch i przełączników to nie to samo. FNPT jest symulatorem certyfikowanym przez Urząd Lotnictwa Cywilnego, toteż położenie i działanie wszystkiego, co znajduje się w kabinie, w 100% odpowiada warunkom, jakie zastaniemy w prawdziwym samolocie (loty odbyte na symulatorze są wpisywane do osobistej książki pilota i innych dokumentów – to o czymś świadczy).

Pierwsza myśl, jaka nasuwa się zaraz po zajęciu miejsca za sterami – ależ to prymitywne! Trochę laminatu, klasyczne „wskazówkowe" instrumenty pokładowe, kilka siermiężnych dźwigni, przy których nawet przeciętny joystick wygląda arcyprofesjonalnie. Aż dziw bierze, że ludzie nie boją się tym latać! Trudno uwierzyć, że samoloty turystyczne są tak drogie, skoro w porównaniu z kokpitem Pipera deska rozdzielcza w pierwszym lepszym współczesnym samochodzie sprawia wrażenie bardziej ergonomicznej i wykonanej z lepszych materiałów.

Widoczność do przodu jest raczej nieszczególna (duża tablica przyrządów, małe szyby), lecz przecież jest to „latający autobus", nie zaś myśliwiec. Kabina jest dosyć ciasna – dla mnie akurat to nie problem, jako że jestem raczej nietęgiej postury, ale dla Allora... W końcu jednak także on się zmieścił i nawet zbytnio nie narzekał (może dlatego, że ciężko mu było nabrać powietrza).

Rozsiadłszy się w fotelu po lewej, który to przywilej przysługuje tradycyjnie „dowódcy statku powietrznego" (w śmigłowcach jest na odwrót), zacząłem powoli nabierać szacunku do samolotu. Niepozorne „krzesło" okazało się najwygodniejszym siedziskiem, jakie ostatnio zaszczyciły moje plecy – w dodatku można je regulować w pięciu płaszczyznach, jak w rzeczywistej maszynie. Co ja piszę – jest tak dobre, że najchętniej zabrałbym je ze sobą do domu! Śliski wolant to jego zupełne przeciwieństwo. Wykonany z rurek o bardzo skromnym przekroju będzie uwierał nawet osobników o małych dłoniach. Pedały orczyka wzbogacono „podstępnie" (dla nie-pilotów, bo to w takich samolotach standard) o małą innowację. W ich „noskach" zlokalizowano dodatkowe klapki zaciągające hamulce odpowiednio prawego i lewego koła. W razie gdyby krewki, niedzielny pilot w trakcie lądowania wsparł się nieumiejętnie na pedałach, zafunduje sobie niechybnie niezłą lotniczą katastrofę (coś jak ostre hamowanie przednim hamulcem, gdy zjeżdżasz rowerem ze sporej górki).

Tak wygląda ten symulator w najbardziej wypasionej wersji.

Dziękujemy za zaproszenie firmie Starlight Air Services, której siedziba znajduje się w Warszawie na ulicy Księżycowej 3. Więcej informacji znajdziecie pod adresem: www.starlight.pl.

ZAMIAST SAMOCHODU

Jeśli kogoś stać na drogi samochód, może się też zastanowić nad zakupem niedrogiego samolotu. Produkowana w Bielsku-Białej ultralekka, dwuosobowa awionetka 3xtrim kosztuje około 120 tys. zł. Używana Cessna 172S z 2001 r. w świetnym stanie to już wydatek około 500 000 zł. Maszyna z 1978 r. jest o połowę tańsza. Do tego trzeba doliczyć dodatkowe opłaty, np. za hangarowanie samolotu w sezonie zimowym (okres lotów turystycznych niestety nie trwa u nas cały rok). Nie jest to mało, ale jeśli w zamian da się przed południem śmignąć do Warszawy i z powrotem, śmiejąc się przy tym z frajerów stojących gdzieś tam w dole w korkach swoimi niewiele tańszymi mercedesami i jaguarami... (a łokieć też się da wystawić!)

Nawet weteran Sturmovika nie miał szans w starciu z setką przełączników.

Konieczność ciągłej pracy orczykiem to podstawowa różnica w stosunku do latania na komputerze – w znakomitej większości gier można się bez tego spokojnie obejść. Kluczowe jest tutaj skupienie uwagi na „kulce" – magicznym instrumencie umożliwiającym takie skoordynowanie ruchów wolantem i orczykiem, aby przy braniu zakrętu samolot nie ześlizgnął się na skrzydło ani nie wyślizgnął wypadając z łuku. Tutaj należy zachować nieustanną uwagę i drobnymi ruchami wprowadzać niewielkie poprawki w torze lotu, sprawdzając przy tym odczyty z kilku przyrządów naraz... latanie nabiera rumieńców, a koszula niepostrzeżenie nasiąka potem.

Niby setki razy przerabiałem prawie to samo na pececie... ale „prawie" robi jednak WIELKĄ różnicę. Aby nie marnować cennego czasu, gospodarze łaskawie odpuścili mi wszystkie obowiązkowe procedury przedstartowe. Włączyłem zasilanie i radio, skalibrowałem wysokościomierz ciśnieniowy i wtłoczyłem pompką trochę paliwa do cylindrów silników. Ustawiłem we właściwej pozycji dźwignie skoku śmigła i dopływu mieszanki. Wcisnąłem przycisk startera i... po kilku nerwowych kaszlnięciach motory zaskoczyły. Głośniki rozpoczęły produkcję buczących tonów (a jakże, w 100% zgodnych z oryginalnymi).

Wysunąłem klapy i przesunąłem przepustnicę do oporu, zwalniając przy okazji hamulce. Ponieważ najwyraźniej nie puściłem obu jednocześnie (w końcu to mój pierwszy raz), musiałem skontrować orczykiem kierunek, w jakim maszyna zaczęła nabierać rozpędu. Po chwili bez żadnych ruchów z mojej strony ziemia sama zaczęła oddalać się spod kół. Instruktor polecił mi zmniejszyć obciążenie silników i baczyć na temperaturę cylindrów.

Nie brnąc dalej w detale zadajmy sobie pytanie: czy latanie na komputerze i na symulatorze dzieli przepaść? Obedrzyjcie mnie ze skóry, a i tak nie dam jednoznacznej odpowiedzi. Z jednej strony, wszystkie poznane na pececie zasady i wyrobione odruchy bardzo się przydają i miło stwierdzić, że działają w realnym świecie. W symulatorze jednak czułem, że maszyna „pływa" na różne strony i konieczne jest nieustanne kontrowanie sterami (kara za lenistwo przy ich trymowaniu). Samolot ma też zauważalnie większą bezwładność – kiedy wykonamy jakiś gwałtowny ruch i go „rozbujamy", trudno z powrotem zmusić go do spokojnego lotu. Zaletą są niewątpliwie rozmiary ekranu, pozwalające poczuć się trochę jak w kinie i wyczuwać nawet nieznaczne odchylenia kursu (o kilka sekund łuku), co nawet na największym monitorze jest kompletnie niemożliwe.

Pilotowanie takiego małego samolotu to także ciężka fizyczna praca, o czym bez przerwy niestrudzenie stara się nam przypominać Force Feedback, czyli podłączone do sterów siłowniki. Ponieważ odbywałem lot w raczej spokojnych, wręcz sielankowych warunkach, wystarczyło zadbać o należyte wytrymowanie sterów. Ciągłe użeranie się z kapryśnym samolotem i „kukanie" na wskazania instrumentów oraz walka o utrzymanie ich w optymalnym zakresie i tak przypominało nieco manipulowanie temperówką-zabawką, aby wpakować kilka uwięzionych pod wieczkiem kulek-złośliwek do wywierconych otworów.

Byłoby to jeszcze do zniesienia, gdyby nie podstępny instruktor testujący na nas rozmaite scenariusze, jakie tylko spłodziła jego chora wyobraźnia. Ten złośliwiec nie spocznie, póki nie popsuje widoczności albo nie podpali silnika, albo... wyobraźnię ma człek bujną. Allor, oblatujący Pipera jako następny w kolejce, znalazł się znienacka w samym środku mgły o konsystencji gęstego kefiru. Biedak musiał polegać na samych instrumentach i jak się to skończyło, łatwo przewidzieć.

Nie to, bym odmawiał Alowi dzielności – wręcz przeciwnie, walczył z wierzgającym niebezpiecznie na wysokości jego podbrzusza wolantem niczym agent 007. Tymczasem to Bill G. odwalił krecią robotę i konieczny okazał się twardy restart całego systemu, zakończony tryumfalnym wyświetleniem logo Windy. Ot, wyszło szydło z worka.

Allorowi bardziej pasowałby kokpit Jumbo-Jeta.

Szkopuł w tym, że opisywany symulator został stworzony właśnie do nauki lotów w warunkach ograniczonej widoczności (mówiąc kolokwialnie „latania na instrumentach") i chyba tylko do tego. W bazie danych uwzględniono lotniska z Polski, Niemiec i Szwajcarii, niemniej nie spodziewajcie się po nich czegoś więcej niż tylko prostokątnych odcinków asfaltu.

Grafika jest – dyplomatycznie i bardzo oględnie rzecz ujmując – nad wyraz minimalistyczna. Dość napisać, że gdybym dostał taką grę do recenzji, postarałbym się o dobranie duuużo dosadniejszych epitetów i wystawił ocenę za grafikę pomiędzy 1 a 2 (sama gra wyładowałaby zapewne w „Kaszance"...). Wektorowe miasta i kreślone od linijki rzeki żywcem przeniesiono ze złotej ery procesorów 486 taktowanych zegarem 100 MHz. Nawet chmury wyglądają dość niemrawo i nie wytrzymują porównania z 6-letnim Sturmovikiem, o najnowszym FS X nawet nie wspominając.

Cóż jednak począć: symulator służy w końcu do szkolenia w lotach IFR i nie o doznania estetyczne się tutaj rozchodzi lecz o wyrabianie nawyków, oswajanie się z procedurami i ćwiczenie korespondencji radiowej oraz nawigacji w warunkach jak najbardziej zbliżonych do rzeczywistych (czyli latając w mleku). Z drugiej strony, znając możliwości dzisiejszych piecyków, a nawet zwykłych telefonów komórkowych, zaadaptowanie engine'u graficznego sprzed pięciu lat nie sprawiłoby wytwórcy tego symulatora najmniejszego problemu. Przypuszczam, że na tle ceny całego urządzenia dodanie jednego GeForce'a 8800GTX również nie miałoby większego znaczenia, diametralnie zaś poprawiłoby wygląd wirtualnego świata. Oczywiście można zadać pytanie o sensowność tego posunięcia, skoro chodzi o szkolenie z IFR, ale jeśli jesteśmy przede wszystkim graczami...

Zaprezentowany nam symulator ma bezsprzecznie doskonałe walory dydaktyczne, lecz mimo wszystko trudno potraktować go jako automat do gier. Trochę zbyt uboga grafika i odrobinę za drogie żetony. Aliści dla kogoś, kto od dziecka marzył o zostaniu pilotem, nie potrafię sobie wyobrazić lepszej okazji do zrobienia pierwszego kroku ku realizacji marzeń niż wizyta w takim symulatorze.

Kiedy wykupiony czas podniebnych harców dobiegnie końca, dostajemy na pamiątkę wydruk ze szczegółowym zapisem lotu i możemy się nim pochwalić kolegom tudzież dołączyć do aplikacji, CV i listu motywacyjnego złożonego w najbliższej komórce Al-Kaidy.

Okazuje się, że choć śledzenie pracy kilku instrumentów początkowo przyprawia o zawrót głowy, przyzwyczajenie przychodzi błyskawicznie. **[CDA]**

Starlight AIR SERVICES

ILE TO KOSZTUJE?

Godzina lotu rekreacyjnego lub ćwiczebnego na symulatorze, bez możliwości formalnego zaliczenia jej jako lotu niezbędnego do uzyskania danego uprawnienia lotniczego czy licencji, kosztuje standardowo 250 zł. Warto podkreślić, że przez cały czas w kabinie obecny musi być instruktor, co oddziałuje bezpośrednio na wysokość ceny (nie jest to dużo, gdyż identyczne szkolenie w powietrzu, na prawdziwym samolocie, kosztuje aż 1600 zł za godzinę!).

Specjalnie dla naszych czytelników firma Starlight przygotowała promocję, w ramach której opłatę za lot na symulatorze obniżono do 150 zł/h. Wystarczy umówić się na lot z minimum tygodniowym wyprzedzeniem i podać hasło „CD-Action". W ciągu jednego dnia od zgłoszenia Starlight potwierdzi możliwość „lotu" w danym terminie lub zaproponuje alternatywny.

Test na twardziela – zatrzymaj wirujące śmigło gołymi dłońmi.

...BO POWAGA ZABIJA POWOLI
Joe Monster.org
INSTYTUT OBRZYDKI INTERNETOWEJ

Cześć!

Lato, lato wszędzie... za parę dni będzie. A na razie jest kolejna odsłona NL, która powinna wam umilić oczekiwanie na nie. Miłego rechotu!

RPG – Rozbrajające Pogaduchy Graczy

Gracz: Wsiadam na mojego kucyka.
Mistrz Gry: Nie masz.
G: Jak to nie mam?
MG: Sprzedałeś.
G: Ja? No co ty?! Nic o tym nie mówiłeś!
MG (kręcąc głową nad niedomyślnością gracza): Bo nie pytałeś...

***

Gracz wraca (z przeszukiwania pułapek) cały najeżony strzałami...
Gracz 2: I jak?
– ...Nic nie znalazłem!

***

Mistrz Gry: Widzisz dwóch chłopczyków.
Gracz: Po ile mają lat?
MG: 43.

***

Gracz do MG: Dlaczego ta „dowódczyni" nie jest kobietą?!

***

MG: Mag posyła w ciebie zielony promień... [rzut kostką]. Trafia, rzuć kostką na odporność na atak.
Gracz: ...21.
MG: Obracasz się w pył.
Gracz 2: Ta, teraz będziemy mieli barbarzyńcę instant.

Amerykańska prasa
...A dokładniej co ciekawsze tytuły

Tytuł: Wyprawa ratowania wielorybów skrócona po tym, jak jedna z łodzi zderzyła się z wielorybem.
Tekst: Kalifornijski wolontariusz, który wyruszył w transpacyficzną podróż celem ratowania wielorybów, odwołał wyprawę w piątek po tym, jak jedna z jego łodzi wpłynęła wprost w jednego z tych dużych ssaków.

***

Serdeczne podziękowania dla wszystkich, którzy zatrzymali się, by pomóc rannemu strusiowi na autostradzie nr 2. W niedzielę, 9 sierpnia, zapraszamy na degustację strusia w godzinach 1.00-5.00 po południu.

***

Prawnik z Alton przypadkowo zaskarżył sam siebie.

Dowcipy na czasie?

Wpada wściekły Kubuś Puchatek do Krzysia i od progu woła:
– Że Prosiaczek kablował, to rozumiem, świnia jest i tyle. Że Kłapouchy też – osioł, gamoń, dureń, to się dał wmanewrować. Ale że @#%$^ Miodek, to się nie spodziewałem – wrzasnął wkurzony miś, rozbijając garnek o ścianę.

***

Szczyt bezczelności w Polsce?
Zagłosować na PiS i wyemigrować do Irlandii.

Autentyki z Netu

– Co za debilne słowa... Jak była „psycholożka" w reklamie dla dzieci, to myślałem, że to taki żart. Ale potem była pedagożka, a teraz jest turkolożka.
– Po pierwsze, nie -ożka, ale samo -ka. Tak jak w słowie nauczyciel-ka.
– To znaczy że ma być: psychol-ka?
– Od słowa: psychol – jak najbardziej.
– Psycholog + -ka => psycholoż(g->ż)ka.
– Eeee... czekaj ... wróg -> wróżka? [:)]

***

– Kiedyś słyszałem przez głośniki w markecie tekst „właścicielka bmw o nr. rej... proszona o pilne przybycie do swojego pojazdu". Z naciskiem na „-ka" w pierwszym słowie. Się zastanawiałem, skąd to przekonanie, że to kobiety wóz jest?
– No bo przecież nikt by nie pomyślał, że facet potrafi zaparkować na wyjeździe z parkingu.

***

– Co kupować kotu zamiast puszek i innych Whiskasów, bo finansowo nie wyrabiam?
– Można kupić po prostu mięso – 100% zawartości mięsa w mięsie.
– Taa... I wpychać na siłę, bo akurat w tym miesiącu pani kot ma focha i wszystko, co nie jest w galaretce, jest niejadalne...
– IMO wcześniej niż po tygodniu ignorowania focha, nawet bez galaretki podane na początku tygodnia zniknie w okamgnieniu.
– Chyba nie u nas. Mamy kamienne posadzki, a miski są z ciężkiego szkła. Jak się cierpliwie wali miską o 3 w nocy w podłogę, po 5 minutach pojawia się w nich dokładnie to, na co kot czeka.

***

– Czy jest jakaś metoda sprawdzenia, skąd ten gostek stuka? Właściwie wystarczyłoby mi wiedzieć, z jakiego stanu w USA.
– Ze Stanu Zjednoczonego.

***

– Mam takie pytanie, otóż ostatnio kupiłem sobie nową obudowę i znalazłem w niej 2 kabelki, które nie wiem gdzie podłączyć. Są to takie kabelki, jakie mają np. diody obudowy. Mają cztery wtyczki oznaczone +data, +5V -data i GRND – co to jest?
– Zapalnik czasowy.

***

– Heh, pewnie jestem spaczona przez to, że czytam „babskie" fora i tam się rzadko kłócą...
– Moja żona twierdzi, że na liście o gotowaniu (pl.rec.kuchnia?) kłócą się aż miło – więcej wymyślania niż gotowania.
– Prawidłowo – rzucają mięsem! :]

***

– Jeśli pytacie starą babę, jak dojechać do wiaduktu (mającego ponad 30 m wysokości, więc na pewno znanego tubylcom), a baba chrzani jak potłuczona, upewnijcie się, czy zna słowo „wiadukt". Okazuje się, że trzeba było pytać o most... [:>]

***

Mam stażystę po weterynarii, jedziemy do krowy, która ma biegunkę. Mówię:
– Andrzej, dzisiaj ty robisz wywiad i ustalasz leczenie.
– OK.
Na miejscu pada pytanie do baby:
– Czy pani krowa defekuje?
Kobitka patrzy na niego, na mnie...
– Nieee, moja krowa? Nie, nieeee, a nigdy w życiu!
Widzę, że to ślepy zaułek, więc pomagam Andrzejowi:
– Gospodyni, a sra krowa?
– Oj, panie doktorze! No sra na potęgę, patrz pan, cała ściana obesrana!

***

– Moja córcia, na ten przykład, pierwsze, co poznała w dziedzinie obserwacji nieba, to lokalizację Wenus, gdy lataliśmy rankiem do przedszkola.
– Kurczę, aż się boję spytać, gdzie to przedszkole i którędy lataliście.
– No jak to, nie wiedziałeś o słynnym radzieckim przedszkolu na stacji orbitalnej MIR?
– Dzieciaki rozrabiały i przedszkole, jak słyszałem, zamknięto z hukiem.

***

W pracy mojego brata doszło do wydłużenia tygodnia pracy do 48 godzin tygodniowo, czyli 4 x 10 h i 8 h w piątek. Ale pewnego razu ktoś wyszedł z propozycją, by zrobić 6-dzienny tydzień pracy i zrobić 6 x 8 h (soboty płatne 200%, a zwykłe nadgodziny 150% czy jakoś tak). Szefostwo oczywiście zareagowało na tę propozycję i sporządziło ankietę. Wszyscy pracownicy mogli głosować na opcję, która bardziej im odpowiada. Ogłoszono wyniki ankiety:
Opcja 6 x 8 – 76% (jestem za zmianą)
Opcja 4 x 10 h + 8 h – 24% (zostaje po staremu)
I uwaga, dodano krótki komentarz: „Ponieważ tak wielu pracowników jest przeciwnych zmianom, nie zmieniamy trybu pracy".

***

Kumpel, jak się okazało, będzie miał bobasa. Przez cały ubiegły tydzień zastanawiał się, jak to uświadomić swojemu przyszłemu teściowi, bo jak sam to ujął „Niezły jest z niego nerwus...". No i tak sobie dzisiaj stoimy i gadamy.
– Gadałeś z teściem?
– Nom...
– No i jak?
– Wiesz co? Jakieś dwa dni temu pytał mnie, po ile jest tona cementu, bo ogrodzenie miał zamiar robić...
– No dobra, ale co to ma do rzeczy...
– No to ja mu, rozumiesz, mówię: „Tato!!! 450 zł tona", a on mi na to: „Po ile?!", a za chwilę coś jakby powietrze z niego zeszło i...
– Czekaj... Czekaj... CO TY ŻEŚ POWIEDZIAŁ?!

***

Teść przyjechał. I przekomarza się z moim starszym dzieckiem, że będzie przychodził po niego do szkoły, przy czym dzieciak zapiera się łapami – chce być dorosły i sam wracać ze szkoły i już. Dzisiaj mu się udało.
– A ja sam wróciłem, tralalala – podskakuje młode po pokoju.
– No, udało ci się, udało... – mówi teść.
– Ale jak będziesz niegrzeczny, to...
– To co, dziadku, to co?
– To jutro po ciebie pójdę, nie tylko pod bramę szkolną, ale do samej szkoły. I narobię ci siary, bo zacznę cię tam jeszcze na dokładkę całować. I będziesz miał kłopoty. Młode pomyślało.
– To chyba ty będziesz miał kłopoty, jak powiem, że cię nie znam.

***

Siedzę sobie w pamiętną środę na „pasjonującym" wykładzie, przede mną gościu z dziewczyną siedzi... Facet coś tam nawija do wyraźnie zasępionej laski i tu następuje interesujący fragment dialogu:
[Ona] – Daj mi spokój, źle się czuję, mam doła (i tu ciąg smutków i żali).
[On] – Jak to?! Nie cieszysz się, że mamy Euro?

***

Stoję sobie w kolejce w supermarkecie jako trzecia, przede mną spokojnie stoi jedna pani już z wyłożonymi na taśmie zakupami. Rozgląda się dookoła i w końcu jej wzrok trafia na mnie i mój ciążowy brzuszek. I w tym momencie pani przypomina sobie, czego zapomniała i sięga na półeczkę nad kasą po... prezerwatywy.

***

Postanowiłam, że póki jest piękna pogoda, od Ronda de Gaulle'a co rano piechotą będę szła. Dziś też sobie pomykam prawą stroną wesoła jak skowronek. Słoneczko świeci. I nagle dwie dziewczyny zwracają się do mnie z pytaniem:
– Przepraszamy, czy wie Pani, gdzie jest ulica Kubusia Puchatka?
Ja: A o tu! – i z uśmiechem od ucha do ucha wskazałam palcem na małą uliczkę.
Dziewczyny patrzą i nieśmiało mówią:
– Ale to jest ulica Mysia...
Ja (oburzona ich ignorancją) – No Puchatek to przecież Myś! Prawda?
I zadowolona z siebie poszłam dalej, zostawiając te dwie idiotki w osłupieniu.

***

Dialog między gościem szukającym czegoś w słowniku i jego kumplem:
– Ty, znajdź mi coś w słowniku, bo nie daję rady.
– No co ty, student, a alfabetu nie zna?!
– Znam, ale nie na wyrywki!

Z czego śmieją się Rosjanie

Ostatnio przechwycono wiadomość: „Wyszłam na zadaną głębokość. Oczekuję dalszych poleceń. Stacja MIR".

Najlepszy na świecie krem odmładzający „Junost"! Już drugiego dnia stosowania na twarzy pojawiają się młodzieńcze pryszcze!

Nowe książki już w sprzedaży:
„Wzbogacanie uranu w warunkach domowych"
„Dzieciństwo daltonisty" – książeczka do kolorowania

„Uczymy się liczyć do 2" – tom 3
„Jeśli mnie nie kupisz, to... – sztuka odporności na reklamy"
„Operacje kardiochirurgiczne dla opornych"
„Tetris – solucja"
„Lądowanie z nieotwartym spadochronem – kurs 30-dniowy"

Etapy likwidacji przedsiębiorstwa:

1. Likwidacja dyrektora.
2. Likwidacja głównego księgowego.
3. Likwidacja pozostałych pracowników.
4. Likwidacja siedziby. Buldożerem.
5. Likwidacja uczestników i świadków likwidacji.

– Jakie są trzy pierwsze litery w greckim alfabecie?
– Alta, controlta i delta.

– Jak określić, kto jest faktycznym liderem w zespole pracowników biurowych?
– Trzeba zobaczyć, kto ma na stole pilota od klimy.

Uważasz, że nie ma głupich pytań?

Krąży po świecie teoria, że nie ma głupich pytań – są tylko głupie odpowiedzi. No to zobaczcie autentyczne pytania zadawane przez turystów...

Zambia; pytania zadane przez pewnego inżyniera zapisującego się na rafting na rzece Zanbezi: „Czy tratwy będą płynąć po szynach?", „Czy będziemy wracać tą samą drogą?".
Ponownie Zambia, Wodospady Wiktorii: „Czy zakręcają wodę na noc?".

***

Norwegia; po przekroczeniu koła polarnego na górze Svartisen: „Czy ten śnieg jest prawdziwy? Gdzie mieszkają trolle?".

***

Luksusowy statek pasażerski. Pytania kierowane do oficera: „Czy musimy wracać tą samą drogą? Nie można popłynąć w górę tego wodospadu?".

Podczas zwiedzania fiordów norweskich: „Czy załoga nocuje na statku?", „Czy płetwonurkowie muszą pływać w maskach?", „Dokąd płyniemy?", „Gdzie znajduje się górny pokład?", „Czy tratwy ratunkowe są bezpieczne?", „Dlaczego muszę wymieniać moje dolary?", „Dlaczego ci ludzie się uśmiechają?".

***

Milford Sound; statek turystyczny kursujący po wodach przybrzeżnych: „Jak wysoko nad poziomem morza się znajdujemy?".

***

Anglia, Windsor; mowę przewodnika bez przerwy zagłuszają odgłosy samolotów kołujących nad Heathrow. Gdy na koniec stwierdza: „Czy są jakieś pytania?", odzywa się jeden z amerykańskich wycieczkowiczów: „Zamek jest piękny, ale dlaczego zbudowali go tak blisko lotniska?".

***

Sklep z pamiątkami gdzieś w Kanadzie: „Chciałbym kupić tę miniaturkę kanadyjskiej flagi... nie macie przypadkiem w innych kolorach?".

***

Anglia, Londyn; „Przyjeżdżają do mnie ludzie z całego świata. Wynajmuję pokoje Włochom, Francuzom, Portugalczykom, ale jeszcze nigdy nie miałam studentów z Ameryki i Australii. Ciekawa jestem, dlaczego?" – właścicielka domu wynajmująca pokoje młodzieży przyjeżdżającej uczyć się angielskiego.

***

„Wyspy są bardzo zamerykanizowane..." – opinia jednego z obieżyświatów na temat Hawajów.

***

Prowincja British Columbia, Kanada. Pytania często zadawane przez pseudoturystów personelowi punktu informacyjnego w jednym z rezerwatów przyrody:

„Czy musimy tutaj wymieniać pieniądze na funty brytyjskie?".
„...mówi pan, że tam są 2 kilometry? Czy to jest odległość w milach? Czy samochodem też jest dwa kilometry?".
„Jak to robicie, że te jeziora są takie niebieskie?".
„Gdzie zamykacie zwierzęta na noc?".

***

Okolice Parku Narodowego Banff, Kanada. Do recepcjonistów w jednym z hoteli: „O której jest autobus 5.15 do Banff?", „O której pokazują się niedźwiedzie?", „Kiedy lodowiec robi się pomarańczowy?", „Dlaczego nie mogę nakleić na pocztówkę amerykańskiego znaczka? Przecież wysyłam ją do USA?".

***

Zamek Neuschwanstein, Bawaria. Większość zwiedzających zachwyca się piękną budowlą. Jeden z amerykańskich turystów z rozczarowaniem: „Czym tu się zachwycać, przecież to tylko kiepska kopia Zamku Gwendolyn w Disneylandzie".

***

Amerykanin podczas rozmowy internetowej: „Czy Polska jest daleko od Europy?".

Po czym poznać, że jesteś uzależniony od aukcji?

1. W sklepie za każdy produkt z koszyka oferujesz 1 gr więcej niż osoba przed tobą w kolejce.
2. Żeby obniżyć koszta, poczta i firma kurierska rozważają przeniesienie siedziby do twojego domu.
3. Siedząc na podłodze w pustym mieszkaniu patrzysz na swoje palce u rąk i nóg i zastanawiasz się, czy lepiej sprzedać je pojedynczo, czy jako zestaw.
4. Masz kochającą i dbającą żonę, ale decydujesz się na rozwód, bo potrzebujesz więcej miejsca na zakupione rzeczy.
5. Jesteś przyczyną wprowadzenia ustawy „O zakazie sprzedawania na Allegro organów niezbędnych do życia".
6. Przeszukujesz aukcje w poszukiwaniu takich rzeczy jak mleko, chleb, jajka...
7. Jeżeli twoja żona/panna godzi się na seks z tobą, zastanawiasz się, ilu było uczestników aukcji.
8. Twoje dzieci mają na imię Allina oraz Allegsander.
9. Po szczególnie upojnej nocy ze swoją żoną/panną, leżąc nad ranem w łóżku, szeptasz jej do ucha: „Wspaniała obsługa, dobry kontakt, wszystko w terminie. Polecam!".

Polskie reakcje na EURO 2012

Minister Sportu: To będzie wspaniała lipcowa impreza...
Minister Edukacji: Te eliminacje wygraliśmy w cuglach...
Premier: To sukces bliźniaczo podobny do wygranych wyborów parlamentarnych 2005...
Min. Gosiewski: A finałowy mecz odbędzie się we Włoszczowie...
Stanisław Łyżwiński: Zaprzeczam – nie jestem ojcem tego sukcesu...
Donald Tusk: Oczywiście Polska powinna organizować ME 2012, ale sposób, w jaki zrobił to PiS, jest niedopuszczalny. Platforma Obywatelska zamierza zaskarżyć ustawę UEFA do Trybunału Konstytucyjnego.
Józef Oleksy: O ku*wa, teraz to dopiero będą przekręty.
Renata Beger: Serdecznie dziękujemy prezesowi UEFA Anana Platana.
Ludwik Dorn: Przegranych zakujemy w kamasze.
A. Lepper: W tych mistrzostwach nic nie zablokuje nam drogi do sukcesu.
Posłanka Sandra Lewandowska: A naszych zwycięzców namaścimy pachnącymi olejkami.
Edytka Górniak: Odpier*olcie się – nie zaśpiewam hymnu!
L. Miller: Nieważne, jak zaczniemy – ważne, jak skończymy.
Premier: I żadne krzyki, żadne płacze nie przekonają nas, że piłka jest okrągła, a bramki są dwie.
Prezydent: Oczywiście zdążymy zbudować 3 mln stadionów.
Premier: To wielkie wyróżnienie dla Wolski.
Jurek: Musimy zapisać w konstytucji obronę stadionów od chwili poczęcia!
Rasialdo: Kto przyjdzie mnie obejrzeć? Ooo, las rąk widzę!
Nostradamus: W 2012 i koniec świata i Polska będzie mistrzem świata... dwa w jednym normalnie...

Reasumując, wniosek jest jeden: za kilka lat z całą pewnością powstanie komisja sejmowa w sprawie „afery Euro 2012"...

Cza[d/t]owe dialogi
prosto z www.bash.org.pl

<Manty> Amerykanki są tak brzydkie, że jak wróciłem ze Stanów, to mi się żona zaczęła podobać.

***

<sotbs> Zakrwawiłem koszulkę.
<jasemine> Czym?

***

<Aga> Dlaczego na te winogrona mówi się „białe", skoro są zielone?
<Monika> Bo robi się z nich wino białe.
<Aga> Które jest żółte...

***

<pepies> Jesteś facetem!
<marta> Po czym wnioskujesz?
<pepies> Jesteś inteligentny. Tego kobiety nawet udawać nie umieją...

***

<placebo> Z kobietami nie spotyka się po to, by ich słuchać, przecież od tego jest odtwarzacz mp3.

***

<Waspior> Powiem wam coś. Wpada kobieta z dzieckiem u mnie do sklepu i pyta, czy gdzieś tu jest kawiarnia internetowa. Mówię, że nie ma, ale w pobliżu jest TP punkt. Za 10 min ponownie wpada i mówi, że zamknięte i czy może z Internetu skorzystać – bo inaczej jej dziecku flotę zezłomują...

SPIS RZECZY

PANEL DLA GRACZY
Bynajmniej nie podłogowy. W ogromnym teście testujemy 28 monitorów LCD, zwracając uwagę przede wszystkim na ich przydatność do gier. Zaczynamy na **s. 116**.

NEWSY, PLOTKI, CIEKAWOSTKI
Wróble na naszych parapetach wiedzą wiele o sprzęcie. Jakie wieści przyniosły tym razem? Zajrzyj na **s. 124**.

TESTY
Hardware piszczy, a my go ciśniemy. Efektem tych igraszek są testy sprzętu. Szukaj ich na **s. 126**.

KONFIGURATOR
Nasze propozycje trzech (i czwartej bonusowej) konfiguracji komputera – niezależnie od środków każdy znajdzie jedną dla siebie. O tym, jak kupić PC w czerwcu piszemy na **s. 132**.

TRENDY
Maszyny są wszędzie – nawet na twojej kanapie. Nie wierzysz? Zajrzyj na **s. 134**.

NIE DAJ SIĘ NABRAĆ
O tym, jakie zmiany szykują producenci komponentów komputerowych i dlaczego teraz nie warto upgrade'ować sprzętu. Odpowiedzi szukaj na **s. 136**.

MAGAZYN
Ghost recenzuje filmy i książki. Jak wygląda starcie administratora sieci z tzw. kulturą, zobaczysz na **s. 139**.

>>> W monitorach przeznaczonych dla graczy ważne jest złącze DVI. Upewnij się, że wybrany przez ciebie panel takie ma.

>>> Odwzorowanie kolorów to najważniejsza cecha monitora – nie tylko jeśli jest przeznaczony do gier. Ten parametr testowaliśmy w szczególności.

Panel dla graczy

Choć wielu zawodowców nadal uważa, że do gier CRT jest i tak najlepszy, bo nie smuży i ma zazwyczaj mniejsze problemy z kolorami, obecnie nie mamy większego wyboru.

W sklepach zostały już tylko niedobitki modeli opartych o kineskopy. I choć można jeszcze tanio kupić używany sprzęt, którego parametry swobodnie wystarczą nie tylko do grania, ale nawet profesjonalnej obróbki zdjęć, to jednak nie każdy chce wchodzić w sprzęt bez gwarancji... Stąd też pomysł, żeby uzupełnić Konfigurator o wielki test LCD-ków.

Założenia testu

Były bardzo proste. **Do przedstawicieli producentów monitorów obecnych na rynku polskim przesłaliśmy prośbę o dostarczenie maksymalnie trzech urządzeń w cenach do 1000, od 1000 do 1500 oraz od 1500 do 2000 zł. Kwestię wyboru konkretnych modeli zostawiliśmy już zainteresowanym**, dzięki czemu każdy mógł przysłać to, co jego zdaniem najlepsze, bez oglądania się na złącza czy format obrazu.

Procedura testowa

Po dłuższej burzy mózgów doszliśmy do wniosku, że **dla graczy najbardziej liczą się czas reakcji matrycy i odwzorowanie kolorów. Dość ważne jest również złącze DVI, dające zazwyczaj lepszą jakość obrazu oraz kąty widzenia i możliwość wybrania trybów wyświetlania obrazu**, np. osobny do grania, a osobny do oglądania filmów czy przeglądania Internetu. Reszta to tylko dodatki, które mogą być wprawdzie miłe, ale znaczenia większego nie mają.

OK, ale po co komu czas reakcji matrycy, skoro wszyscy producenci podają tę informację wielką czcionką? Otóż zazwyczaj podawany jest najkrótszy czas zmiany kolorów, z szarego przez czarny do szarego. A ważniejszy jest maksymalny, dlatego testowaliśmy czas zmiany kolorów od białego, przez czarny do białego. W takim teście wynik 14 ms to już górna półka dla monitorów opartych o ciekłe kryształy, a 16 ms to całkiem porządny standard, który można z czystym sumieniem polecić do grania. W każdym razie o ile nie są to gry typu „leć w lewo i rozwal wszystko, co się rusza", bo w nich różnica między LCD a CRT jest nadal bardzo duża – w końcu nawet średniej jakości CRT ma maksymalne czasy reakcji rzędu... 1-2 ms.

>>> Dobry panel powinien charakteryzować się odpowiednią wartością reakcji matrycy – wynik około 16 ms (przy maksymalnej zmianie kolorów) należy uznać za przyzwoity.

Druga ważna rzecz to kolory. W większości testów sprawdza się je po wcześniejszym skalibrowaniu monitora, ale... mało kogo stać przecież na kupno kosztującego minimum 400 złotych kolorymetru. Dlatego każdy monitor, jeśli oferował taką możliwość, przestawialiśmy w tryb przeznaczony specjalnie do gier. Jeśli o graczach nie pomyślano lub też pomyślano źle (parę modeli w tym trybie dużo bardziej przekłamywało kolory), wybieraliśmy tryb standardowy. Następnie zmienialiśmy, korzystając z kolorymetru, jasność na 120 cd/m² (jest to zalecana wartość dla monitorów LCD, przy której nie trzeba się obawiać, że po paru minutach gry zaczną nam łzawić oczy), kontrast na optymalny i mierzyliśmy jakość odwzorowania kolorów. W wielu przypadkach wyniki dalekie były od optymalnych, zaś po pełnej kalibracji nawet słaby monitor oferuje znacznie lepszy obraz, ale... zamiast kupować kalibrator, lepiej kupić lepszy monitor, prawda? **Przy każdym monitorze macie zresztą pokazaną zbieżność kolorów, więc możecie sami ocenić jakość obrazu.**

I jeszcze kwestia kątów widzenia. Zamiast bawić się z kątomierzem, sadzaliśmy na ochotnika królika doświadczalnego przed monitorem. Jeśli nie ruszając się zbytnio na krześle nie widział zmiany kolorów, monitor uzyskiwał ocenę dobrą. Jeśli zmiany kolorów nie widziały też osoby stojące obok niego (po jednej z każdej strony), ocena rosła do bardzo dobrej, a jeśli z każdej strony mogły stać po dwie osoby – super, bo więcej i tak nie potrzeba.

Nieco inaczej było z kątami w pionie. Tutaj zamiast kazać komuś stawać na głowie królika doświadczalnego, kładliśmy królika do snu. Jeśli z poziomu blatu twierdził, że kolory były OK, monitor dostawał ocenę bardzo dobrą. Ocena słaba należała się modelom, na których widać było przekłamania bez ruszania głowy, a dobra – jeśli z kolorami nic się nie działo mimo ruszania głową w pionie.

Na koniec jeszcze parę uwag dodatkowych. Nie ocenialiśmy jakości podświetlania, bo w żadnym z monitorów nie było ono na tyle złe, by przeszkadzało w graniu. Jeśli tylko monitor wyposażony był w złącze DVI, wszystkie testy przeprowadzaliśmy właśnie za jego pomocą (przez co parę monitorów odpadło z walki, bo po użyciu tego połączenia nie były w stanie płynnie odtwarzać obrazu). Przed rozpoczęciem testów monitor był włączony przez około godzinę, żeby uniknąć problemów związanych ze zmianą kolorów po rozgrzaniu się lampy.

Jako pierwszy przeprowadzaliśmy test kolorów, następnie czasów reakcji, zaś królika i jego znajomych sadzaliśmy na końcu, dzięki czemu wszystkie testy przeprowadzane były w takich samych warunkach. Dla zminimalizowania wpływu połączeń, oświetlenia oraz różnicy między egzemplarzami kart graficznych na wyniki w **szystkie monitory były testowane na jednym komputerze i w tym samym miejscu, a wykorzystana karta graficzna to 8800 GTX z porządnym kablem D-Sub oraz DVI**.

Zazwyczaj podawany jest najkrótszy czas zmiany kolorów, z szarego przez czarny do szarego – a ważniejszy jest maksymalny.

Wyniki testów

Jako że różnice w rzeczywistym czasie reakcji matrycy okazały się minimalne, jakość monitorów ocenialiśmy ostatecznie jedynie na podstawie ocen jakości obrazu znormalizowanych tak, by najlepszy monitor uzyskał 100 punktów. Od reguły był tylko jeden wyjątek – jeśli jakiś monitor miał problemy z płynnym wyświetlaniem obrazu, automatycznie nie był brany pod uwagę jako kandydat na zwycięzcę, choć nadal braliśmy go pod uwagę w zestawieniach. Modele te zaznaczyliśmy w zbiorczym zestawieniu na czerwono.

Szczegółowo opisaliśmy po jednym monitorze z każdej kategorii z najlepszą jakością obrazu oraz oferujący najlepszy stosunek jakości do ceny. Dodatkowy przedstawiamy także cztery monitory, które do czołówki się nie załapały, ale mimo to mają coś, na co warto zwrócić uwagę, np. szybę (gdy ekran się upaćka, można go umyć bez ryzyka zarysowania matrycy).

Dodatkowo na końcu zebraliśmy w dwóch tabelach wyniki wszystkich monitorów: w pierwszej posortowane pod względem jakości, a w drugiej – stosunku jakości do ceny (wyróżniliśmy grupy, ale **wszystkie wyniki podaliśmy we wspólnej skali**). Opisy wszystkich monitorów można natomiast zobaczyć na naszej stronie internetowej pod adresem: **www.cdaction.pl/testy/monitory_lcd.html**

Czas czasowi nierówny

Choć większość monitorów LCD dysponuje obecnie matrycami o czasie reakcji około 2 ms, nadal ma się to nijak to CRT-ków. Widać to szczególnie na szybko poruszających się obiektach, choćby tekście. Nie wierzycie? Oto wycinki ekranu z programu do testowania czasów reakcji – a w rzeczywistości różnica jest jeszcze większa. **Dość powiedzieć, że na zwykłym, paruletnim CRT-ku tekst jest czytelny przy czterokrotnie większej prędkości niż na najlepszym z testowanych teraz LCD-ków!** Fakt, że w typowych grach nie ma to aż takiego znaczenia, ale widać, że jeśli chodzi o czasy reakcji, przed ciekłymi kryształami jeszcze bardzo długa droga.

Najlepsze w kategorii

DO 1000 ZŁ

Zbieżność kolorów.

PRODUCENT: BENQ
MODEL: FP93G X
Cena: 869 zł
Sprzęt dostarczył: Benq Polska

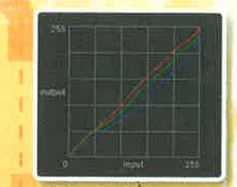
Przekątna: 19 cali
Stosunek boków: 5:4
Rozdzielczość: 1280 x 1024
Deklarowany czas reakcji: 2 ms
Deklarowane kąty widzenia: 170/170
Deklarowany kontrast: 800:1
Deklarowana jasność: 300 cd/m²
Typ matrycy: TN
Rodzaj powłoki: matowa
Złącza: D-Sub, DVI
Zawartość pudełka: kable (zasilania, D-Sub, DVI), instrukcja szybkiego startu, płyta CD z instrukcją i sterownikami
Intrukcja pl: szybkiego startu w formie drukowanej i elektronicznej na CD
Dodatkowe: brak

Jakość obrazu: 100
Zmierzony czas reakcji: 14 ms
Kąty widzenia: dobry w poziomie, słaby w pionie
Tryby wyświetlania obrazu: standardowy
Regulacja kolorów: niebieskawy, czerwonawy, normalny oraz użytkownika – osobno dla każdego kanału
Plusy: bardzo dobre odwzorowanie kolorów
Minusy: brak

Od redakcji:
Duże zaskoczenie – monitor, zdawałoby się, niepozorny, a sprawuje się bardzo dobrze, by nie powiedzieć, rewelacyjnie (zajął pierwsze miejsce w teście pod względem jakości obrazu razem ze znacznie droższym panoramicznym modelem Nec). Bardzo dobry jest również zmierzony czas reakcji. Do pełni szczęścia może niektórym brakować głośniczków, ale jeśli ich nie potrzebujesz, a szukasz monitora w formacie 5:4, Benq będzie najlepszym wyborem.

Najlepsza jakość/cena w kategoriach

DO 1000 ZŁ



Zbieżność kolorów.

PRODUCENT: HYUNDAI (DO 1000)
MODEL: N71S
Cena: 589 zł
Sprzęt dostarczył: Incom SA

Przekątna: 19 cali
Stosunek boków: 5:4
Rozdzielczość: 1280 x 1024
Deklarowany czas reakcji: 8 ms
Deklarowane kąty widzenia: 150/130
Deklarowany kontrast: 500:1
Deklarowana jasność: 280 cd/m²
Typ matrycy: TN
Rodzaj powłoki: matowa
Złącza: D-Sub, audio
Zawartość pudełka: kable (zasilający, D-Sub, audio), skrócona instrukcja, płyta CD z instrukcjami i sterownikami
Intrukcja pl: skrócona w formie drukowanej oraz w formie elektronicznej na CD
Dodatkowe: wbudowane głośniki

Jakość obrazu: 77
Zmierzony czas reakcji: 15 ms
Kąty widzenia: dobre w poziomie, słabe w pionie
Tryby wyświetlania obrazu: standardowy
Regulacja kolorów: Cool, Warm, Native, sRGB oraz użytkownika – osobno dla każdego kanału
Plusy: wbudowane głośniki
Minusy: za mały zakres regulacji jasności

Od redakcji:
Monitor ma wprawdzie zbyt mały zakres regulacji jasności, ale nadrabia to niezłym czasem reakcji matrycy i jakością obrazu. Do tego jest to najtańszy monitor w teście, co w sumie pozwoliło mu wygrać w kategorii jakość/cena.

1000-1500 ZŁ

Zbieżność kolorów.

PRODUCENT: IIYAMA
MODEL: PRO LITE E2200WS
Cena: 1249 zł
Sprzęt dostarczył: iiyama Poland

Przekątna: 22 cale
Stosunek boków: 16:10
Rozdzielczość: 1680 x 1050
Deklarowany czas reakcji: 5 ms (czarny-biały-czarny)
Deklarowane kąty widzenia: 170/160
Deklarowany kontrast: 1000:1
Deklarowana jasność: 300 cd/m²
Typ matrycy: TN
Rodzaj powłoki: matowa
Złącza: D-Sub, DVI, wejście audio i wyjście słuchawkowe
Zawartość pudełka: kable (zasilający, D-Sub, DVI, audio), instrukcja,
Intrukcja pl: w formie drukowanej
Dodatkowe: głośniki, wyjście słuchawkowe, możliwość montażu na ścianie

Jakość obrazu: 89
Zmierzony czas reakcji: 16 ms
Kąty widzenia: dobre w poziomie, słabe w pionie
Tryby wyświetlania obrazu: standardowy
Regulacja kolorów: 9300 K, 7500 K, 6500 K, użytkownika – dla każdego kanału oddzielnie
Plusy: bardzo przyjemny – mimo wyniku pomiaru – obraz, głośniki
Minusy: brak automatycznych trybów wyświetlania

Od redakcji:
Choć monitor ten zajął pod względem jakości obrazu dopiero trzecie miejsce, w przeciwieństwie do konkurencji nie ma problemów z płynnym wyświetlaniem. Jest też trochę tańszy od modelu Asusa, który zebrał taką samą liczbę punktów, a że poza dobrym obrazem ma również wszystkie potrzebne złącza, wbudowane głośniki oraz jest w formacie Wide – cóż, w tym przedziale cenowym to, naszym zdaniem, najlepszy wybór.

1500-2000 ZŁ

Zbieżność kolorów.

PRODUCENT: NEC
MODEL: LCD 20WGX2PRO
Cena: 2170 zł
Sprzęt dostarczył: Bit Computer

Przekątna: 20 cali
Stosunek boków: 16:10
Rozdzielczość: 1680 x 1050
Deklarowany czas reakcji: 12 ms
Deklarowane kąty widzenia: 178/178
Deklarowany kontrast: 700:1
Deklarowana jasność: 471 cd/m²
Typ matrycy: S-IPS
Rodzaj powłoki: glare
Złącza: D-Sub, DVI, USB
Zawartość pudełka: przewody (zasilający, D-Sub, DVI, USB), instrukcja obsługi, płyta CD z instrukcjami, sterownikami i plikami konfiguracyjnymi
Intrukcja pl: w formie drukowanej
Dodatkowe: wbudowany hub USB

Jakość obrazu: 100
Zmierzony czas reakcji: 18 ms
Kąty widzenia: wprost niesamowite!
Tryby wyświetlania obrazu: standard, tekst, film, gry, foto
Regulacja kolorów: 5 predefiniowanych z możliwością zmiany każdego z kanałów + native
Plusy: niesamowite kąty widzenia, świetne kolory, wbudowany hub USB
Minusy: odblaskowa powłoka ekranu

Od redakcji:
Monitor zrobił w redakcji największe wrażenie. Ma wprawdzie dużą deklarowaną bezwładność matrycy, ale w testach wypada tylko nieznacznie gorzej od konkurencji. Fakt, że w bardzo dynamicznych grach może to trochę przeszkadzać, ale... jakość obrazu po prostu powala! Co ważne, na płycie CD znaleźć można profile kolorystyczne, które na pewno docenią osoby chcące wykorzystać monitor nie tylko do grania, ale również np. do obróbki fotografii.

1000-1500 ZŁ

Zbieżność kolorów.

PRODUCENT: LG (1000-1500)
MODEL: FLATRON L1953TR
Cena: 1039 zł
Sprzęt dostarczył: LG Electronics Polska

Przekątna: 19 cali
Stosunek boków: 5:4
Rozdzielczość: 1280 x 1024
Deklarowany czas reakcji: 2 ms
Deklarowane kąty widzenia: 170/170
Deklarowany kontrast: 2000:1
Deklarowana jasność: 300 cd/m²
Typ matrycy: TN
Rodzaj powłoki: matowa
Złącza: D-Sub, DVI
Zawartość pudełka: kable (zasilający, D-Sub, DVI), płyta CD z instrukcją i sterownikami
Intrukcja pl: w formie elektronicznej na CD
Dodatkowe: otwory do montażu na ścianie

Jakość obrazu: 80
Zmierzony czas reakcji: 15 ms
Kąty widzenia: dobre w poziomie, słabe w pionie
Tryby wyświetlania obrazu: normalny, użytkownika, film, tekst
Regulacja kolorów: temperatura barwowa, sRGB oraz użytkownika – każdy kanał osobno
Plusy: bardzo mała ramka
Minusy: słabe odwzorowanie kolorów

Od redakcji:
Monitor ma bardzo małą ramkę dookoła matrycy i niezły czas reakcji, a do tego całkiem wiernie oddaje kolory. To wszystko przy atrakcyjnej cenie, co ostatecznie (bo w przeciwieństwie do „lepszych" konkurentów nie ma problemu z wyświetlaniem ruchomego obrazu) pozwoliło mu wygrać w swojej kategorii.

1500-2000 ZŁ

Zbieżność kolorów.

PRODUCENT: SAMSUNG (1500-2000)
MODEL: SYNCMASTER 226BW
Cena: 1659 zł
Sprzęt dostarczył: Samsung Electronics Polska

Przekątna: 22 cale
Stosunek boków: 16:10
Rozdzielczość: 1680 x 1050
Deklarowany czas reakcji: 2 ms (GTG)
Deklarowane kąty widzenia: 160/160
Deklarowany kontrast: 3000:1 (dynamiczny)
Deklarowana jasność: 300 cd/m²
Typ matrycy: TN
Rodzaj powłoki: matowa
Złącza: DVI z HDCP, D-Sub
Zawartość pudełka: kable (zasilający, DVI, D-Sub), płyta ze sterownikami i instrukcją, szmatka do czyszczenia monitora, instrukcja szybkiej instalacji
Instrukcja pl: w formie elektronicznej na płycie CD
Dodatkowe: otwory do montażu na ścianie

Jakość obrazu: 95
Zmierzony czas reakcji: około 15 ms
Kąty widzenia: dobre w poziomie, słabe w pionie
Tryby wyświetlania obrazu: tekst, Internet, gry, sport, film, dynamiczny kontrast
Regulacja kolorów: MagicColor, zimne, normalne, ciepłe oraz użytkownika – osobno dla każdego koloru
Plusy: przejrzyste menu ekranowe, wygodnie rozmieszczone przyciski, obrotowa podstawa, regulacja pochylenia
Minusy: brak

Od redakcji:
Odwzorowanie kolorów jest całkiem niezłe, w trybie MagicColor nawet... zbyt dobre, na szczęście można go wyłączyć. Jest to też jedno z niewielu urządzeń wyposażonych w wejście DVI kompatybilne z HDCP, co przyda się przy oglądaniu filmów HD.

Inne ciekawe modele

NAJWIĘCEJ WEJŚĆ

Zbieżność kolorów.

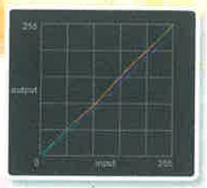
PRODUCENT: LG
MODEL: FLATRON L226W
Cena: 1749 zł
Sprzęt dostarczył: LG Electronics Polska

Przekątna: 22 cale
Stosunek boków: 16:10
Rozdzielczość: 1680 x 1050
Deklarowany czas reakcji: 2 ms
Deklarowane kąty widzenia: 178/178
Deklarowany kontrast: 3000:1
Deklarowana jasność: 300 cd/m²
Typ matrycy: TN
Rodzaj powłoki: matowa
Złącza: D-Sub, DVI, HDMI, Component, wyjście audio
Zawartość pudełka: kable (zasilający, D-Sub, DVI), krótki podręcznik instalacji, płyty z instrukcją, sterownikami i dodatkowym oprogramowaniem
Intrukcja pl: drukowany krótki podręcznik instalacji
Dodatkowe: obrotowa podstawa, złącza HDMI oraz Component

Jakość obrazu: 91
Zmierzony czas reakcji: 14 ms
Kąty widzenia: dobre w poziomie, słabe w pionie
Tryby wyświetlania obrazu: 6500 K, 9300 K, sRGB, użytkownika
Regulacja kolorów: temperatura barwowa oraz osobno dla każdego kanału
Plusy: szybkość matrycy, całkiem dobra jakość kolorów, mała ramka wokół ekranu, otwory do montażu na ścianie, bardzo dużo wejść
Minusy: rwanie na krawędziach poruszających się obiektów

Od redakcji:
Monitor wyróżnia przede wszystkim liczba wejść wideo. Jeśli szukasz LCD, do którego będziesz mógł bez problemu podłączyć zarówno PC-ta, konsolę, jak i dekoder telewizji satelitarnej czy odtwarzacz Blu-ray, LG będzie jak znalazł. Oferuje też całkiem niezłą jakość kolorów, choć krótki czas reakcji okupiony został strzępieniem obrazu, które pojawia się na krawędziach mocno kontrastowych obiektów. To jednak mniejszy problem niż występujące w niektórych modelach skakanie obrazu.

NAJWIĘKSZY



Zbieżność kolorów.

PRODUCENT: ACER
MODEL: AL2416W A
Cena: 2060 zł
Sprzęt dostarczył: Acer Polska

Przekątna: 24 cale
Stosunek boków: 16:10
Rozdzielczość: 1920 x 1200
Deklarowany czas reakcji: 6 ms (GTG)
Deklarowane kąty widzenia: 178/178
Deklarowany kontrast: 800:1
Deklarowana jasność: 300 cd/m²
Typ matrycy: brak danych
Rodzaj powłoki: matowa
Złącza: D-Sub
Zawartość pudełka: kable (zasilający, D-Sub), płyta z instrukcją, instrukcja szybkiej instalacji
Intrukcja pl: szybkiej instalacji w formie drukowanej oraz w formie elektronicznej na płycie CD
Dodatkowe: brak

Jakość obrazu: 98
Zmierzony czas reakcji: około 16 ms
Kąty widzenia: dobre w pionie i poziomie
Tryby wyświetlania obrazu: tekst, standardowy, grafika, filmy
Regulacja kolorów: ciepłe, zimne, użytkownika – osobno dla każdego koloru
Plusy: wielkość, przejrzyste menu ekranowe, wygodnie rozmieszczone przyciski, dobra jakość obrazu
Minusy: brak złącza DVI

Od redakcji:
Największy monitor w teście i jedyny pozwalający na wyświetlanie materiałów HD w pełnej rozdzielczości. Szkoda, że nie ma złącza DVI, które przy tej wielkości zapewnia lepszą jakość obrazu. Nie jest najszybszy, ale większym problemem dla graczy będzie jego wielkość – by uruchomić dowolny nowy tytuł w natywnej rozdzielczości, trzeba mieć bardzo mocny komputer. Tym niemniej, jeśli liczy się dla ciebie przede wszystkim wielkość, ten model jest bezkonkurencyjny.

NAJBARDZIEJ BAJERANCKI

Zbieżność kolorów.

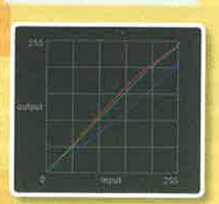
PRODUCENT: LG
MODEL: FLATRON L1982U
Cena: 1599 zł
Sprzęt dostarczył: LG Electronics Polska

Przekątna: 19 cali
Stosunek boków: 5:4
Rozdzielczość: 1280 x 1024
Deklarowany czas reakcji: 2 ms
Deklarowane kąty widzenia: 170/170
Deklarowany kontrast: 3000:1
Deklarowana jasność: 300 cd/m²
Typ matrycy: TN
Rodzaj powłoki: matowa
Złącza: D-Sub, DVI
Zawartość pudełka: zasilacz, kable (zasilający, D-Sub, DVI), ściereczka do ekranu, krótki podręcznik instalacji, płyty CD z instrukcją, sterownikami i programem do obsługi funkcji Pivot
Intrukcja pl: krótki podręcznik instalacji w formie drukowanej i w formie elektronicznej na CD
Dodatkowe: funkcja pivot, zewnętrzny zasilacz

Jakość obrazu: 84
Zmierzony czas reakcji: 14 ms
Kąty widzenia: bardzo dobre w poziomie, dobre w pionie
Tryby wyświetlania obrazu: Normal, User, Text, Movie
Regulacja kolorów: temperatura barwowa, składowe RGB
Plusy: świetny wygląd, funkcja pivot
Minusy: zewnętrzny zasilacz, zbyt mały zakres regulacji jasności, dość chybotliwa podstawa

Od redakcji:
Jeden z najładniejszych monitorów w teście. Ma całkiem niezłą matrycę, niestety skrzydła rozwija dopiero przy większej jasności, która nie jest już zbyt komfortowa dla wzroku. Przy tej zalecanej do pracy z monitorami LCD sprawuje się średnio. Jeśli jednak zależy ci przede wszystkim na stylu, a grasz w jasno oświetlonym pomieszczeniu, będzie to dobry wybór. Jeżeli bardziej cenisz swój wzrok, poszukaj czegoś... mniej rzucającego się w oczy. :)

DOBRZE CHRONIONY



Zbieżność kolorów.

PRODUCENT: XEROX
MODEL: XM7-22W
Cena: 1299 zł
Sprzęt dostarczył: Veracomp SA

Przekątna: 22 cale
Stosunek boków: 16:10
Rozdzielczość: 1680 x 1050
Deklarowany czas reakcji: 5 ms
Deklarowane kąty widzenia: 170/160
Deklarowany kontrast: 700:1
Deklarowana jasność: 300 cd/m²
Typ matrycy: TN
Rodzaj powłoki: glare
Złącza: D-sub x 2, DVI
Zawartość pudełka: kable (zasilający, D-Sub, audio), krótka instrukcja instalacji, płyta CD z instrukcjami
Intrukcja pl: krótka instrukcja w formie drukowanej, w formie elektronicznej na CD
Dodatkowe: możliwość montażu na ścianie, matryca schowana za wzmocnioną szybą, 2 gniazda D-Sub

Jakość obrazu: 72
Zmierzony czas reakcji: 16 ms
Kąty widzenia: dobre w poziomie, słabe w pionie
Tryby wyświetlania obrazu: standard, game, night, scenery, theater
Regulacja kolorów: cool, natural, warm, użytkownika – oddzielnie każdy kanał
Plusy: wbudowane głośniki, matryca chroniona wzmocnionym szkłem, dużo wejść komputerowych
Minusy: powolne menu

Od redakcji:
Podobnie jak w innym monitorze Xeroxa, także w tym matryca chroniona jest przez wzmocnione szkło, co ułatwia jej czyszczenie i w pewnym stopniu zabezpiecza przed nadpobudliwymi maluchami. Pod względem odwzorowania kolorów i szybkości matrycy monitor plasuje się pośrodku stawki.

Zestawienie wszystkich monitorów – jakość

Firma	Cena	Jakość	Jakość/cena
Grupa do 1000 zł			
Benq fp93qx	869	100	88
Iiyama h481s	999	96	73
Samsung 931bw	899	93	79
Acer AL1923	963	92	73
Belinea 101717	888	90	77
Hyundai N91S	669	84	95
Hyundai N71S	589	77	100
Xerox xap-192i	999	76	58
Asus VW192s	699	72	79
Mag t906 w	899	50	42
Grupa 1000–1500 zł			
Nec 90gx2	1380	99	54
Nec 195vxm	1030	93	69
iiyama 22w	1249	89	54
Belinea 1975S1	1143	86	57
Asus MW221u	1319	85	49
Acer AL2223W	1121	83	56
Benq FP222Wa	1139	82	55
LG Flatron l1953 tr	1039	80	59
Mag bp2219	1299	78	45
Samsung 931c	1099	76	52
Xerox xm7-22w	1299	72	42
Hyundai N220wa	1039	61	45
Grupa 1500–2000 zł			
Nec 20wgx2	2170	100	35
Acer AL2416w	2060	98	36
Samsung 226bw	1659	95	44
LG Flatron Wide	1749	91	39
Iiyama h511s	1999	87	33
LG Flatron Slim	1599	84	40

Zestawienie wszystkich monitorów – jakość/cena

Firma	Cena	Jakość	Jakość/cena
Grupa do 1000 zł			
Hyundai N71S	589	77	100
Hyundai N91S	669	84	95
Benq fp93qx	869	100	88
Samsung 931bw	899	93	79
Asus VW192s	699	72	79
Belinea 101717	888	90	77
Iiyama h481s	999	96	73
Acer AL1923	963	92	73
Xerox xap-192i	999	76	58
Mag t906 w	899	50	42
Grupa 1000–1500 zł			
Nec 195vxm	1030	93	69
LG Flatron l1953 tr	1039	80	59
Belinea 1975S1	1143	86	57
Acer AL2223W	1121	83	56
Benq FP222Wa	1139	82	55
Nec 90gx2	1380	99	54
Iiyama 22w	1249	89	54
Samsung 931c	1099	76	52
Asus MW221u	1319	85	49
Mag bp2219	1299	78	45
Hyundai N220wa	1039	61	45
Xerox xm7-22w	1299	72	42
Grupa 1500–2000 zł			
Samsung 226bw	1659	95	44
LG Flatron Slim	1599	84	40
LG Flatron Wide	1749	91	39
Acer AL2416w	2060	98	36
Nec 20wgx2	2170	100	35
Iiyama h511s	1999	87	33

SHORTY

Wodny zasilacz
Zasilacz PSU-1200ATX-12S wypełniony po brzegi nieprzewodzącą cieczą, której chłodzeniem zajmuje się zewnętrzna chłodnica, to najnowszy patent firmy Koolance. Dzięki takiemu rozwiązaniu urządzenie może przez długi czas dostarczać podzespołom komputera moc 1200 W.
www.koolance.com

Teleskop i aparat
Jeżeli nie chcesz kupować aparatu cyfrowego z teleobiektywem, powinieneś się zainteresować urządzeniem o nazwie Celestron VistaPix IS70 Digital Spotting Scope z 3,1 Mpix matrycą i pamięcią 32 MB (rozszerzana kartami SD). Obiektyw dysponuje zoomem optycznym 14x.
www.celestron.com/is70

Prysznic i elektronika
Czy przyszłoby wam do głowy, że pod prysznicem nie znajdziecie kurków z wodą, tylko panel, na którym wystukacie preferencje dotyczące temperatury wody, czasu czy sposobu, w jaki woda ma lecieć ze słuchawki? AquaFountain firmy Grohe Ondus zapewni wam takie doznania.
www.groheondus.de

Cienki klej
Naukowcy z Rensselaer Polytechnic Institute opracowali klej o cząsteczkach mających średnicę 100 000 razy mniejszą od ludzkiego włosa. Znajdzie on zastosowanie w produkcji komputerowych układów. Produkt będzie kosztował prawdopodobnie 35 $ za 100 g.
www.rpi.edu

HP na Festiwalu w Cannes
Na Festiwalu Filmowym w Cannes HP przedstawił nowy serwer domowy MediaSmart przeznaczony na rynki europejskie. Poinformowano także o rozszerzeniu współpracy z Petrą Nemcovą – światowej sławy top modelką i działaczką charytatywną.
www.hp.pl

Bezprzewodowa Japonia
Kraj Kwitnącej Wiśni planuje stworzyć obszar zaawansowanej technologii bezprzewodowej na jednej z wysp w 2008 roku. Specjalne czujniki będą monitorować ruch drogowy, a także pozwolą szpitalom kontrolować zdrowie starszych osób mieszkających w okolicy. Będą to prawdopodobnie Hokkaido lub Okinawa.

Intel Ultimate Racing PC

Limitowaną serię 100 komputerów wykorzystujących procesory Intel Core 2 Quad stworzył Intel Corporation – oficjalny partner zespołu BMW Sauber F1 Team. Prototyp Ultimate Racing PC został przygotowany przez firmę Komputronik. Dlaczego o tym piszemy? Sprzęt ten będzie prezentowany podczas serii imprez w sześciu miastach w Polsce. Każdy będzie mógł zasiąść w symulatorze bolidu i poczuć się jak zawodowy kierowca Formuły 1! W programie również wspólne oglądanie Grand Prix i wiele innych atrakcji. Pełną listę miejsc wraz z datami znajdziecie na stronie: www.cdaction.pl.

www.intel.pl

MP4 w zegarku

Marble Watch Manufacturing Limited z Hong Kongu zaprezentował zegarek z wyświetlaczem ciekłokrystalicznym, który prócz standardowych funkcji czasomierza może wyświetlać filmy w formacie MP4, a także odgrywać MP3. Może być wyposażony, w zależności od wersji, w pamięć od 256 MB do 2 GB.

www.dgmarble.com

Projektor z joystickiem

Cichy (28 dB) projektor z technologią 3LCD i procesorem obrazu HQV (Hollywood Quality Video), dynamiczną przysłoną obiektywu, kontrastem 5000:1, jasnością 1100 ANSI lumenów oraz joystickiem do pozycjonowania obrazu na ekranie to ni mniej, ni więcej tylko nowy sprzęt BenQ. Urządzenie jest zgodne ze standardem 720p. Sugerowana cena dla użytkownika końcowego to 3899 zł, a gwarancja to 3 lata (6 miesięcy na lampę).

www.benq.pl

Stylus D92

Najnowsza uniwersalna, czterokolorowa drukarka atramentowa firmy Epson oferuje dużą szybkość druku, tusz pigmentowy DURABrite Ultra w osobnych pojemnikach dla każdego koloru. Każdy kartridż można zakupić za 39,99 zł. Urządzenie zapewnia dużą szybkość druku – do 25 stron na minutę. Tusz Epson DURABrite Ultra drukuje tekst z jakością niemal dorównującą urządzeniom laserowym, pozwala też uzyskać błyszczące zdjęcia, odporne na wodę, rozmazywanie i blaknięcie. Sugerowana cena to 199 zł.

www.epson.pl

Sparkle 8600 GT

Sparkle zapowiedziało kartę graficzną Calibre P860 wykorzystującą akcelerator Nvidia GeForce 8600 GT. Ciekawostką, prócz obudowy układu chłodzącego, jest dodatkowy moduł, na wyświetlaczu którego można obserwować aktualną temperaturę układu graficznego lub laminatu (przełączane ręcznie).

www.sparkle.com.tw

Parma

Parma to nazwa płaskiej klawiatury Media-Techa ze standardowym układem klawiszy i podkładką pod nadgarstki. Dodatkowo została wyposażona w 15 przycisków multimedialnych, internetowych i pokrętło regulacji głośności. Urządzenie korzysta z interfejsu USB. Dostępna jest w dwóch wersjach kolorystycznych: czarno-pomarańczowej oraz czarno-tytanowej. Cena klawiatury to 49,99 zł.

www.media-tech.eu

Posłuchaj sobie...

Nowym produktem Geniusa, który niedługo będzie można nabyć w Polsce, są bezprzewodowe słuchawki BT-03A. Są bardzo lekkie, ważą zaledwie 37,5 g, co powinno zapewnić większy komfort słuchania muzyki. Dźwiękami można się cieszyć nawet 10 m od źródła, a dzięki wbudowanym akumulatorkom, które można naładować przez przewód USB (podłączony do komputera), pracują maksymalnie przez 6,5 godziny. Słuchawki BT-03A mogą współpracować z telefonem komórkowym, palmtopem, notebookiem, odtwarzaczem MP3, jeśli tylko będą w stanie wykorzystać technologię Bluetooth. Cena nie powinna przekroczyć 300 zł.

www.geniusnet.com

GeForce 8800 Ultra

Nvidia Corporation zaprezentowała najszybszy procesor graficzny w rodzinie GeForce 8800 z oznaczeniem Ultra. Jest on wydajniejszy średnio o 10 do 15 % od układu GeForce 8800 GTX – to mniej więcej tyle, o ile podwyższono taktowania pamięci i procesora graficznego. Są to obecnie najszybsze karty z logo Nvidii.

www.nvidia.pl

Circu-Pipe

Micro-Star International (MSI) wprowadził na rynek najnowsze płyty główne, w których zastosowano chipsety Intel P35. Zawierają one szereg ciekawych rozwiązań oraz najnowsze technologie. Bez problemów obsługują magistralę FSB 1333 MHz, dzięki czemu są przygotowane do pracy z procesorami Core2 Quad i Core2 Duo, wykonanymi w procesie technologicznym 45 nm. Płyty główne MSI P35 z segmentu Platinum i Diamond zostały wyposażone w bezgłośny system chłodzenia Circu-Pipe i system ciepłowodów z radiatorami odprowadzającymi ciepło z newralgicznych elementów płyty głównej.

msi-polska.pl

Casio EXILIM Zoom EX-Z1200

Aparat Casio EXILIM Zoom EX-Z1200 może się poszczycić rekordową rozdzielczością (jak na kompakt) – 12,1 megapikseli. Urządzenie oferuje mechaniczną stabilizację obrazu i najnowszy moduł z procesorem analizy ruchu – Exilim Engine 2.0. Ciekawostką jest autofocus oparty na kontraście i systemie analizy ruchu – po zlokalizowaniu fotografowanego obiektu śledzi go i gdy ten się przemieszcza, zachowuje odpowiednią ostrość i naświetlenie ekspozycji.

www.aparaty-casio.pl

Scorpio

Scorpio to nazwa 2,5-calowych dysków SATA produkowanych od niedawna przez firmę Western Digital. Urządzenia charakteryzują się pojemnością 250 GB, a dodatkowo wykorzystano w nich technologię prostopadłego zapisu magnetycznego (PMR), by uzyskać maksymalną pojemność dla napędów niewielkich rozmiarów. Mają one także inne usprawnienia WD zapewniające cichą pracę, niewielkie zużycie energii oraz niską temperaturę urządzeń podczas funkcjonowania.

www.westerndigital.com

SPEED LINK

Sie ma sie gra!

4IN1 POWER FEEDBACK RACING WHEEL

- kompatybilna z PC/PS2 /XBOX/Game Cube
- Power Feedback
- skórzany pokrowiec
- kąt obrotu: 250°

SL-6535-TRD STRIKE²

- Force Vibration
- funkcja makro
- dwa mini joysticki
- przyciski turbo i clear

MEDUSA 5.1 PROGAMER HEADSET

- dźwięk przestrzenny 5.1
- czuły mikrofon
- pokrowiec na LAN PARTY
- kontroler dźwięku na kablu

Marka SPEED-LINK jest europejskim wiodącym dostawcą produktów dla graczy. W ofercie posiada ponad 500 produktów, z następujących linii: Multimedia, PC Equipment, PlayStation 2, PlayStation Portable, Xbox, XBox 360, GameCube, Super Nintendo, Nintendo Entertainment System, Nintendo DS, Game Boy Advance SP, Game Boy Advance, Cleaning & Storage.
SPEED-LINK w Niemczech i Europie Zachodniej obecny jest już od 30 lat. Produkty tej marki zdobyły uznanie zarówno milionów zadowolonych użytkowników, jak i ekspertów branży IT.
Multimedia Vision, wyłączny dystrybutor SPEED-LINK na terenie Polski, z przyjemnością informuje o rozpoczęciu ekspansji tej marki również na naszym rynku. W Polsce, tak jak i w innych krajach europejskich, SPEED-LINK będzie dążył do osiągnięcia pozycji lidera rynku, dostarczając do milionów polskich domów doskonałe produkty w atrakcyjnych cenach.

Pytaj o produkty SPEED-LINK w dobrych sklepach komputerowych na terenie całego kraju!

PEŁNA OFERTA PRODUKTÓW SPEED-LINK DOSTĘPNA NA WWW.MMV.PL

MULTIMEDIA VISION® Wyłączny importer, ul. Szyszkowa 35/37, 02-285 Warszawa

VTEC MP640 I VANQUISH R-TOUCH

Rzeczywisty wymiar VTec MP640

Konkrety:

Obsługiwane formaty: MP3, WMA, OGG, FLAC
Pojemność: 1/2/4 GB
Wyświetlacz: 2", 262 tys. kolorów
Czas odtwarzania: do 12 godzin
Zasilanie: wbudowana bateria litowo-jonowa
Transfer: USB 2.0 High Speed
Dysk przenośny: tak
Nagrywanie Line-In: tak
Radio: tak, do 30 zapamiętywanych stacji
Dyktafon: tak
Waga: 43 g
Oprogramowanie dodatkowe: gry, kalendarz, zegar
Dodatkowo: zasilacz sieciowy USB, silikonowe etui, pokrowiec ochronny, zawieszka na rękę, kabel line-in
Gwarancja: 2 lata

MUZYKA W KOLORZE

VTec MP640 i Vanquish R-Touch

VTec MP640 Cena: 339,90 zł (1 GB), 379,90 zł (2 GB), 479,90 zł (4 GB) | Producent: VEGA Technology | www.vtec.com.pl
Vanquish R-Touch Cena: 270 zł (1 GB), 320 zł (2 GB), 409 zł (4 GB) | Producent: Pentagram | www.pentagram.pl

W DZIALE sprzętowym CDA opisujemy wszelkiej maści urządzenia – od najdroższych zabawek dla wybranych po gadżety, na które stać wszystkich. Tymczasem do testów trafiły do nas odtwarzacze, które starają się wbić dokładnie w środek stawki.

Na pierwszy ogień poszedł player firmy Vtec (niestety jej nazwa nie wzięła się, jak podejrzewałem, od pospolitego Witka – to skrót od VEGA Technology) – trochę większy od pudełka zapałek, choć znacznie odeń cieńszy. Estetyczny, dostępny z trzema różnej pojemności dyskami, oferuje całkiem sporo. Poza odtwarzaniem wielu formatów muzycznych radzi sobie też z wyświetlaniem zdjęć, filmów, radiem, ma też funkcję dyktafonu – czyli wszystko, czego można od takiego urządzonka wymagać.

Na uwagę zasługuje również to, co poza nim znajduje się w pudełku. A tu mamy do czynienia z obfitością, jakiej nie powstydziłyby się odtwarzacze znacznie droższe. Silikonowe etui, futerał, zasilacz sieciowy, zawieszka – niby gadżety, a znacznie poprawiają komfort korzystania z urządzenia. Dodatkowym atutem jest bezproblemowe działanie w charakterze dysku – nie trzeba żadnych specjalnych sterowników, by kopiować pliki.

Niestety, propozycja VTec ma też wady. Podczas korzystania z MP640 szczególnie dwie dawały mi się we znaki. Pierwsza i mniej istotna jest taka, że **sprzęt dość specyficznie kolejkuje skatalogowane utwory** – bynajmniej nie kieruje się alfabetem. Gorzej jednak wygląda drugi mankament: ekran. Jest tak zrobiony, że patrząc na niego z odległości mniejszej niż metr, człowiek automatycznie robi zeza. Wykonanie wyświetlacza sprawia, że komfortowo patrzeć nań można tylko z jednym okiem zamkniętym.

Nieco inaczej oraz znacznie lepiej wygląda sprawa, jeśli chodzi o wyświetlacz, z najnowszym Pentagramem – R-Touch. Ten znacząco tańszy od VTeca sprzęt zachęca przede wszystkim dużym ekranem o wysokiej rozdzielczości, odtwarza bowiem pliki AVI (DivX) aż w 320 x 240! Na 2,4" naprawdę da się już oglądać filmy, choć oczywiście kąty patrzenia na wyświetlacz nie są jakieś szczególnie imponujące. Niestety przed uruchomieniem funkcji wideo trzeba pliki skonwertować za pomocą dołączonego oprogramowania. Na szczęście proces ten nie trwa zbyt długo, za to znacząco pomniejsza rozmiar filmu (z 290 MB i 640 x 480 zrobiło się 73 MB i 320 x 240).

Rzeczywisty wymiar Vanquish R-Touch

Konkrety:

Obsługiwane formaty: MP3, WMA, WAV, WMV, ASF, AVI, JPEG, TXT, LRC
Pamięć: 1/2/4 GB (+ slot na kartę micro SD)
Wyświetlacz: 2,4", 260 tys. kolorów, 320 x 240
Zasilanie: akumulator litowo-jonowy
Radio: tak
Dyktafon: tak
Dysk przenośny: tak
Interfejs: USB 2.0
Waga: 53 g
Oprogramowanie dodatkowe: gra (tetris)
Dodatki: zasilacz sieciowy
Gwarancja: 2 lata

Nieco gorzej odtwarzacz prezentuje się w innych zastosowaniach. Tak samo jak produkt VTec oferuje wszystkie niezbędne funkcje (radio, dyktafon itp.), ale już nie radzi sobie ze wszystkimi rozszerzeniami, a sama jakość dźwięku również jest odczuwalnie słabsza niż u konkurencji. Słuchać można bez krzywienia się, ale już pewien metaliczny pogłos (zwłaszcza przy MP3 ze słabym próbkowaniem) jest nieco irytujący.

Duże zastrzeżenia mam do interfejsu R-Toucha. Obsługuje się go za pomocą panelu dotykowego – mało precyzyjnego, więc pomyłki typu przełączenie utworu zamiast podgłośnienia zdarzały się zdecydowanie za często. Samo nawigowanie po menu też do najwygodniejszych nie należy. Na domiar złego konstruktorzy chyba zapomnieli o przycisku hold – tę funkcję można włączyć, ale tylko poprzez kombinację.

Niełatwo wybrać zdecydowanego zwycięzcę tego pojedynku. Wszystko zależy od tego, do czego przede wszystkim chcesz wykorzystywać player. Jeśli kusi cię możliwość oglądania filmów w podróży, powinieneś się zdecydować na Pentagram. Jeśli cenisz sobie bardziej jakość dźwięku oraz wiele przydatnych dodatków – kup sprzęt VTec. Albo coś tańszego... ■ **MQC**

VTec MP640

POWER 6 | DODATKI 8 | EKO 6

+ dobra jakość dźwięku • wiele przydatnych dodatków • estetyczny wygląd
− wyświetlacz • stosunkowo wysoka cena

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Vanquish R-Touch

POWER 6 | DODATKI 3 | EKO 6

+ duży wyświetlacz o wysokiej rozdzielczości • naprawdę można na nim oglądać filmy! • wejście na kartę micro SD
− dźwięk pozostawia trochę do życzenia • interfejs również

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

>>> Do odbioru telewizji cyfrowej DVB-T wystarczy prosta antena (w zestawie).

MAŁY TUNER, ALE NIEMAL BYK...

Media-Tech USB Hybrid TV Stick

Cena: 269,99 zł | Producent: Media-Tech | www.media-tech.eu

TUNERY TV zwykle kojarzą się z kartą do peceta mającą wbudowaną puszkę i kilka wejść na śledziu.

Media-Tech USB Hybrid TV Stick jest przedstawicielem „nowej fali" urządzeń peryferyjnych. Nie dość, że całość zamknięto w niewielkiej, metalowej obudowie, która jest jednocześnie radiatorem (tuner nagrzewa się podczas pracy), to jeszcze można go używać zarówno przy standardowym blaszaku, jak i notebooku.

Całość podłączana jest do komputera przez złącze USB, z drugiej strony wtyka się specjalną przejściówkę – gniazdo antenowe (minusem jest to, że w razie zgubienia dokupienie drugiej może być niezwykle trudne) oraz pęk przewodów wejściowych audio-wideo.

Tuner radzi sobie nieźle z sygnałem analogowym – obraz jest w miarę czysty, choć urządzenia w formie kart wpinanych do płyty głównej złączem PCI dają lepszy obraz (różnica jest minimalna, lecz widoczna). Sygnał cyfrowy DVB-T jest odczytywany znakomicie, lecz tu objawia się najpoważniejszy mankament – **obraz co kilkanaście sekund zamiera na chwilkę**.

Przyznam, że urządzenie przypadło mi do gustu i mogę je polecić każdemu, kto chce oglądać telewizję na ekranie komputera stacjonarnego lub przenośnego. Co do sygnału DVB-T, to na cyfrową naziemną telewizję przyjdzie nam jeszcze poczekać parę lat, a problem pewnie rozwiąże nowa wersja sterowników lub aplikacji. ■ **techNICK**

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

Tuner: analogowy i cyfrowy (DVB-T)
Rozdzielczość: 720 x 576 (PAL), 720 x 480 (NTSC)
Systemy TV: PAL-DK/I/BG, NTSC
Dodatkowe: wyświetlanie EPG, teletekstu i napisów (o ile są nadawane przez operatora); cyfrowy magnetowid; wejścia AV i S-Video do podłączenia magnetowidu, DVD, kamery; pilot zdalnego sterowania; antena z magnetyczną podstawką (DVB-T)
Złącze: USB 2.0
Wymiary: 76 x 33 x 12 mm
Waga: 30 g

Media-Tech USB Hybrid TV Stick

POWER 7 | DODATKI 5 | EKO 7

+ niewielkie gabaryty • podłączenie przez USB • pilot na podczerwień • łatwa instalacja
− problemy przy DVB-T • przejściówka antenowa, którą łatwo zgubić • brak Time Shift

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

PENTAGRAM THE PERFECT SIMPLICITY
INFINITY

Najlepsze akumulatorki dostępne na rynku

wg. najnowszego testu akumulatorów 20 producentów, przeprowadzonego przez CHIP FotoVideo, kategoria do 2400 mAh

CHIP FOTO VIDEO 05/2007

Producent	Model	Pojemność deklarowana	Pojemność zmierzona	Stosunek pojemności
Pentagram	Infinity Xtreme AA	2000	2060	103,0%
Pentagram	Infinity Xtreme AA 2100 mAh	2100	2140	101,9%
GP Battery	210AAHCB-UC2	2050	2080	101,5%
Pentagram	Infinity Xtreme AA 2400 mAh	2400	2320	96,7%
Varta	Rechargeable Power Accu 2100 mAh	2100	2020	96,2%
Carrefour	Rechargeable AA 2Ni-MH	1300	1250	96,2%
Uniross	Rechargeable AA	2000	1920	96,0%
Pentagram	Infinity AA	2050	1940	94,6%
Sanyo	HR-3UTG-4BP	2000	1880	94,0%
GP	230AAHC AA 2300 mAh	2300	2140	93,0%
Energizer	Advancer AA Rechargeable 2200 mAh	2200	2040	92,7%
Sony	Rechargeable 2100 NH-AA-B4EL	2100	1940	92,4%
GP	210AAHC AA 2100mAh	2100	1840	87,6%

"...Palma pierwszeństwa w tej kategorii przypadła akumulatorom Infinity Xtreme AA 2000 mAh firmy Pentagram, które mogą poszczycić się największą pojemnością zmierzoną w stosunku do deklarowanej przez producenta.
Wynik 103% jest dość zaskakujący i warto pochwalić firmę za dbałość o klienta, tym bardziej, że ponad połowa akumulatorków z tej kategorii nie osiągnęła nawet poziomu 90% pojemności zmierzonej do znamionowej.
Wartość pojemności tego akumulatora przewyższała nawet trzy na pięć testowanych akumulatorów o pojemności deklarowanej 2400 mAh..."

źródło: Chip Foto-Video 05/2007

ładowarki, akumulatorki, konwertery, baterie

odwiedź: www.pentagram.pl

PENTAGRAM THE PERFECT SIMPLICITY

Autoryzowani dystrybutorzy:
Multimedia Vision: www.mmv.pl, AB: www.ab.pl,
ABC Data: www.abcdata.com.pl, Action: www.action.pl

Importer: PENTAGRAM Europe - WCD ul. Szyszkowa 35/37, 02-285 Warszawa.

EVERGLIDE S-500 I ASUS SILENT SQUARE PRO

>>> Mikrofon został dołączony osobno – producent uznał, że tak będzie wygodniej.

>>> Pod metalową osłoną znajduje się wentylator.

ZATKAJ USZY

Everglide s-500

Cena: 289 zł | Producent: Everglide | www.everglide.com

Prawie 300 złotych za słuchawki dedykowane do gier? To kwota ogromna, ale nie dla kogoś, kto graniem trudni się zawodowo. Albo przynajmniej robi to zdecydowanie dłużej niż przeciętny człowiek.

Bez wątpienia nowe słuchawki Everglide'a przeznaczone są **tylko dla ludzi, którzy często grają po kilkanaście godzin na dobę i to na różnych LAN Parties**. To właśnie tacy profesjonaliści najbardziej docenią zalety tej konstrukcji, czyli przede wszystkim dużą wygodę, brak ucisku na głowę (nawet jeśli nosisz okulary) i odpowiednią jakość dźwięku.

Już jedno spojrzenie na sprzęt wystarcza, by stwierdzić, że nie są to typowe słuchawki. Zamknięte muszle, pokryte materiałem skóropodobnym, mają specyficzne, wydrążone miejsca na małżowiny – zresztą nieco za małe, sam nie byłem w stanie wsadzić do tych „dziur" całych uszu. Nie wpłynęło to jednak na komfort użytkowania – s-500 doskonale eliminują wszelkie dźwięki otoczenia i pozwalają się skupić tylko na odgłosach gry. W zestawie dołączono również mikrofon (osobno – można go sobie przypiąć w dowolne miejsce) oraz pokrowiec do przenoszenia urządzenia.

Jeśli planujesz karierę w e-sporcie czy lubisz przesiadywać przez wiele godzin przed kompem, a jednocześnie nie możesz korzystać z głośników – zakup Everglide'a s-500 wcale nie jest głupim pomysłem. W przeciwnym razie rozejrzyj się za czymś dużo tańszym. ■ **MQC**

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

Pasmo przenoszenia: 20 Hz–20 000 Hz
Przetwornik: dynamiczny
Impedancja nominalna: 16 ohm
Maks. SPL: 102 dB
Maksymalna moc wejściowa: 100 mW
Waga: 360 g (bez kabla)
Mikrofon: tak, osobno
Długość kabla: 3,1m
Kolor: czarny lub biały
Budowa: zamknięta
Gwarancja: 24 miesiące
W zestawie: słuchawki, mikrofon i pokrowiec

NIEMAL JAK MOTOCYKLOWY GAŹNIK...

ASUS Silent Square Pro

Cena: 189 zł | Producent: Asus | pl.asus.com

ASUS to nie tylko karty graficzne, płyty główne i notebooki. Firma produkuje także inne komponenty do komputerów – obudowy, zestawy chłodzące procesory itd.

ASUS Silent Square Pro to zestaw chłodzący procesor, który przypomina fantazyjnie skonstruowany gaźnik starego motocykla. Całość wydaje się masywna i ciężka, lecz po wzięciu w dłoń okazuje się, że nie taki diabeł straszny.

Dość gruby, miedziany blok podstawy połączono z dziesięcioma ciepłowodami, które obudowano aluminiowymi blaszkami. Pomiędzy nimi znalazło się miejsce na 9-centymetrowy wentylator z maksymalnymi obrotami do 2500 RPM. Gdy pracuje z nominalną prędkością 1700, temperatura w spoczynku (procesor nie jest mocno obciążony) wynosi 40 stopni Celsjusza, a pod obciążeniem (wyszukiwanie wirusów oraz program Orthos) dochodzi do 53 stopni – zestawu niemal nie słychać przy zamkniętej obudowie. Gdy jednak podkręcimy prędkość do 2500 RPM, w spoczynku temperatura sięga 38 stopni, a przy obciążeniu maksymalnie 49 stopni – i zestaw staje się słyszalny.

Wentylator może być zasilany z płyty głównej i z zasilacza. Jego pracą można sterować dołączonym panelem.

ASUS Silent Square Pro to estetyczny i skuteczny system chłodzenia, który można zastosować niemal w każdym systemie komputerowym. ■ **MIKE-L**

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

Materiał: podstawa i ciepłowody z miedzi, radiator z aluminiowych blaszek
Obsługiwane podstawki: AM2/754/939/940/478/LGA775
Wymiary: 120 x 105 x 158 mm
Waga: 745 g
Dodatkowe: moduł kontroli obrotów (ma wyświetlacz i alarm uszkodzenia wentylatora) montowany w zatoce 3,5"

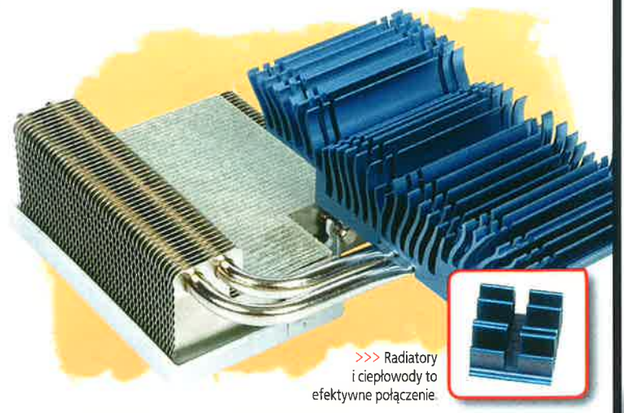
Everglide s-500

POWER	7	⊞ dobra izolacja od dźwięków otoczenia • wygodne – nawet w okularach • nie ściskają głowy
DODATKI	4	⊟ nieco za małe dziury w poduszkach • strasznie drogie
ECO	3	

ASUS Silent Square Pro

POWER	8	⊞ dobra wydajność chłodzenia • stosunkowo cichy • dodatkowy moduł kontroli obrotów
DODATKI	8	⊟ przy montażu zestawu należy wykręcić i wyjąć płytę główną i uważać przy dokręcaniu stelaży mocujących radiator
ECO	7	

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.



>>> Radiatory i ciepłowody to efektywne połączenie.

ALTERNATYWNE CHŁODZENIE GRAFIKI

Cooler Master CoolViva Z1

Cena: 74 zł | Producent: Cooler Master | www.coolermaster-europe.com

GDY karta graficzna rozgrzewa się do niebezpiecznych temperatur lub za bardzo hałasuje, czas pomyśleć o zastąpieniu radiatora z wentylatorem dużo wydajniejszym zestawem chłodzącym – i to najlepiej pasywnym (tzn. bez wentylatora).

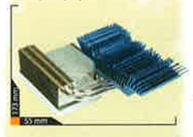
Cooler Master CoolViva Z1 to pokaźnych rozmiarów konstrukcja składająca się z dwóch aluminiowych radiatorów. Ten pierwszy usytuowano w taki sposób, by po montażu całości znalazł się na tylnej ściance karty graficznej, która z kolei powinna być skierowana w górę. Taki sposób wykonania pozwala na unoszenie się ciepła w kierunku zasilacza lub wentylatora wydmuchującego powietrze z obudowy.

Na drugim radiatorze znajduje się stelaż, do którego można zamontować 80 mm wentylator wymuszający przepływ powietrza. Producent pomyślał także o modułach pamięci i dołączył osiem małych radiatorków, które można przykleić taśmą przewodzącą (jest już przytwierdzona do bloków metalu).

Zestaw daje sobie nieźle radę zarówno z wolniejszymi, jak i dużo szybszymi kartami, choć przy tych ostatnich zaleca się zastosować dodatkowy wentylator.

Pasywne chłodzenie nadaje się do kart „średniej mocy" – zapewnia dobre chłodzenie przy zerowym hałasie. Po zamontowaniu wolnoobrotowego, cichego wentylatora można się cieszyć względną ciszą nawet przy układach GeForce 5900 i 6800. ■ **MAX I/O**

Rzeczywisty wymiar



Konkrety:

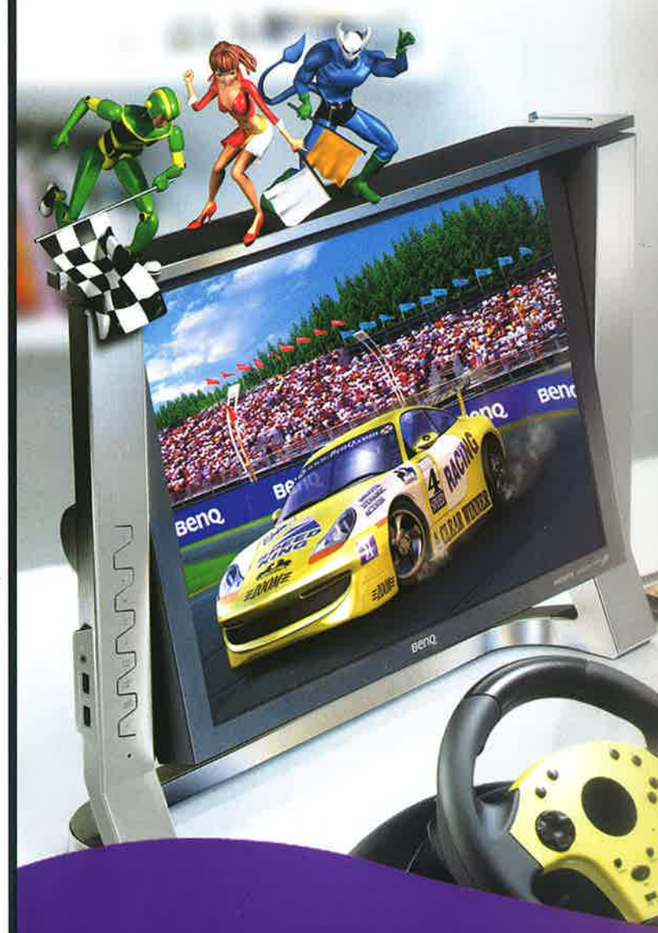
Materiał: blok miedziany + aluminiowy radiator nr 1 + 2 ciepłowody + aluminiowy blaszkowy radiator nr 2
Obsługiwane układy: Nvidia (GeForce 6800, 7800, 6600, 6200, 7600, 4 MX, 5600, 5700 i 5900 – bez GeForce 7900 GTX oraz 6200, 6600 w wersji dla magistrali AGP), ATI (X1300, X1600)
Wymiary: 173 x 122 x 55 mm
Waga (bez wentylatorów): 286 g
Dodatkowe: możliwość montażu wentylatora 80 mm, 8 radiatorów na moduły pamięci, pasta termoprzewodząca

Cooler Master CoolViva Z1

POWER	6	⊞ niezła wydajność przy zerowym hałasie • możliwość montażu 80 mm wentylatora
DODATKI	7	⊟ bez wentylatora może nie poradzić sobie z najszybszymi kartami
ECO	8	

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Niesamowicie wypasiony!



Poczuj moc i możliwości monitora FP241VW, jest naprawdę niesamowity - doskonałe wzornictwo, nowoczesne technologie, dzięki którym wyświetlany obraz ma najwyższą możliwą jakość. Monitor BenQ FP241VW jest w pełni zgodny ze standardem High Definition 1080p i ma wbudowany interfejs HDMI (High Definition Multimedia Interface). Interfejs HDMI pozwala na podłączenie monitora do urządzeń HD takich jak: odtwarzacze HD DVD i konsole do gier. Dla pełnej satysfakcji i wygody użytkownika, monitor ma wbudowane dwa gniazda obrazu D-Sub oraz DVI.
Odwiedź BenQ.pl

FP241VW

BenQ.pl

BenQ
Enjoyment Matters

GECUBE ATI RADEON HD 2900XT

>>> Wydajna, ale i prądożerna karta GeCube ATI Radeon HD 2900XT.

ATI KONTRATAKUJE...

GeCube ATI Radeon HD 2900XT

Cena: 1365 zł | Dystrybutor: Action SA | www.action.pl

Nareszcie jest! Tak mogliby zakrzyknąć wielbiciele kart graficznych sygnowanych znakiem ATI. W sklepach i co dla nas ważne – w laboratorium, pojawiły się pierwsze egzemplarze kart zbudowanych przy wykorzystaniu najnowszego układu ATI.

GeCube ATI Radeon HD 2900XT, jak i podobne konstrukcje, jest odpowiedzią na ekspansję, jakiej od kilku miesięcy dokonuje firma Nvidia. Do tej pory tylko ona produkowała układy graficzne nowej generacji, które charakteryzują się zunifikowanymi jednostkami cieniowania oraz obsługą najnowszych bibliotek graficznych DirectX 10.

Zunifikowane jednostki cieniowania jako pierwsza na PC wprowadziła Nvidia, lecz w historii po raz pierwszy zaprezentowała je firma ATI w układzie graficznym konsoli Xbox 360. Na wersję PC przyszło nam czekać dość długo – kilkanaście miesięcy. 320 jednostek to potężny oręż w walce o graficzny prymat na rynku. Już teraz można sprawdzić ten potencjał w mocno obciążających podsystem graficzny grach, jednak ma się on w pełni objawić dopiero przy pozycjach wykorzystujących wspomniane wcześniej biblioteki graficzne DirectX 10.

Karta prezentuje się niezwykle ciekawie, jeśli spojrzeć na dane prezentowane przez producenta. 320 zunifikowanych jednostek przetwarzających (Nvidia ma ich 128), taktowanie zegarów na poziomie 740 MHz dla rdzenia oraz 1650 MHz dla pamięci, których szyna danych ma szerokość 512 bitów, to już nie przelewki. Analizując dokładniej architekturę procesora graficznego, można wnioskować, że w przyszłości sposób przetwarzania danych, jaki zastosowała firma ATI wspierana przez technologię AMD, może okazać się wydajniejszy, niż ma to miejsce w przypadku drogi, którą obrała konkurencja, czyli firma Nvidia.

Alternatywa

ASUS EAH2900XT
Cena: 1490 zł
pl.asus.com

Procesor: ATI Radeon HD 2900XT
Zegary GPU/MEM: 740 MHz/1650 MHz
Pamięć: 512 MB DDR3
Chłodzenie: 2 sloty, radiator + wentylator turbinowy
Dodatkowe: obsługa DirectX 10, wyjście HDMI (obraz i dźwięk)
Oprogramowanie: S.T.A.L.K.E.R, kupon firmy Valve (można pobrać trzy kopie gier z zestawu "The Black Box" – Half-Life 2: Episode Two, Team Fortress 2 i Portal – dostępne poprzez system Steam), Day of Defeat

Ważnym aspektem jest możliwość bezproblemowej obsługi materiałów wideo w wysokiej rozdzielczości zakodowanych w systemach H.264/AVC oraz VC-1 i przesłanie sygnału HDMI do stosownego odbiornika. Co ważne, nie dotyczy to jedynie obrazu, lecz także dźwięku – sygnały przesyłane są poprzez specjalną przejściówkę (DVI-HDMI). Technologia ta, zwana UVD (Unified Video Decoder), jest analogicznym do stosowanego przez konkurencję Pure Video. Dzięki zaimplementowaniu w układzie graficznym przejmują one całkowicie kontrolę nad obróbką sygnału HD, dzięki czemu procesor komputera jest całkowicie odciążony i może zajmować się innymi zadaniami.

Karty z serii HD 2xxx można łączyć w pary, czyli w tryb CrossFire. W teorii powinno to niemal dwukrotnie przyspieszyć działanie podsystemu graficznego, lecz w rzeczywistości zależy to przede wszystkim od implementacji obsługi takiego tandemu w grze. Co ciekawe, do łączenia kart wykorzystuje się aż dwa mostki (w zestawach przy każdej karcie znajduje się jeden) – dzięki temu przez każdy z nich dane płyną tylko w jedną stronę, co ma skutkować wydajniejszą komunikacją, czyli moc takiego układu powinna być większa.

700 milionów tranzystorów oraz proces technologiczny 80 nm, w jakim wykonano układy z serii HD 2900XT, powoduje, że przy obciążeniu procesor graficzny dość mocno się nagrzewa, ale i pobiera masę energii – w szczytowym stanie może to być nawet 180 W, dlatego też **producent zaleca stosowanie w systemie komputerowym zasilaczy o mocy od 500 W**. Wersje okrojone, czyli układy HD 2600 i 2400, jak i wersja HD 2900XTX mają być wykonane w technologii 65 nm. Będzie to skutkowało znacznie mniejszym apetytem na energię oraz mniejszym wydzielaniem ciepła. Na karcie HD 2900XT umieszczono aż dwa złącza zasilania. Jest to jedno standardowe 6-pinowe gniazdo i jedno 8-pinowe. W większości komputerów nie ma stosownych przewodów, gdyż zwykle są to jedynie dwa 6-pinowe kable. Na szczęście te w zupełności wystarczają i karta działa z tak dostarczonym dodatkowym zasilaniem.

Dla wielbicieli gładkich krawędzi w grach przygotowano nowe tryby antyaliasingu. Dzięki zastosowaniu nowych technologii zwanych Narrow-Tent i Wide-Tent – są to systemy próbkujące kolory na dużo większej powierzchni i z wyższą dokładnością – powinno to skutkować wygładzaniem na poziomie 16- i 24-krotnym bez obniżenia wydajności tak, jak miało to miejsce przy niższej skuteczności poprawiania obrazu w poprzednich generacjach kart graficznych.

Do testów otrzymaliśmy pudełkową wersję karty GeCube ATI Radeon HD 2900XT. Sprawdziliśmy, co potrafi, na naszej platformie (dane przy tabelce), dodając wyniki uzyskane w najnowszych grach oraz nie uwzględniając testów na kilku leciwych już aplikacjach. Procedury zunifikowaliśmy z tymi, jakie są wykorzystywane w dziale „Konfigurator", a w tabelce prezentujemy uzyskane wyniki.

	GeCube ATI Radeon HD 2900XT	GeCube ATI Radeon HD 2900XT
	Standard	4 Antyalias/8 Anizo
3DMark 05/06	8700/5699	8495/5424
Supreme Commander (1280/1600 Wysoka jakość)	15111/15065	14898/14651
Splinter Cell: Chaos Theory SM 1.1 1024/1600 (SM 3.0)	122,18/106,55 (122,64/95,87)	106,66/81,99 (109,35/92,41)
Stalker (1280/1600 Max + pełne oświetlenie)	93,08/70,15	82,23/66,23
Call Of Duty 2 (1024/1280/1600 Max)	33,9/35,1/35,6	33,8/33,4/26,7
Company of Heroes (1024/1280/1600 Wysoka jakość)	87,6/81,3/73,8	87,5/82,0/74,8

SM – Shader Model

Zestaw testowy	Płyta – ASUS P5WD2-E Premium, procesor – Intel Pentium 4 650 (3,4 GHz), pamięci – 2 x GeIL 512 MB PC2-5300, zasilacz – SilverStone SST-ST60F, karta dźwiękowa – Creative X-Fi

Z ostatniej chwili – problem z filmami HD!

Jako że w momencie przeprowadzania testów nie mieliśmy materiału HD, by sprawdzić skuteczność przetwarzania danych tego typu przez kartę graficzną ATI Radeon HD 2900XT – nie możemy się wypowiedzieć na ten temat tak, jakbyśmy chcieli. **W Internecie pojawia się coraz więcej zgłoszeń, że obciążenie procesora podczas odtwarzania filmów osiągało 40-60 %, co mogłoby oznaczać, że karta nie przejmowała dekodowania sygnału!** Może to być sytuacja taka jak w przypadku kart konkurencji (Nvidii), gdzie najmocniejszy na rynku układ GeForce 8800 GTX także nie ma pełnego wsparcia HD i tylko układy 8600 i 8500 mają pełną obsługę strumienia wideo. Gdy tylko będziemy to w stanie sprawdzić, przekażemy wam wyniki testów – będą dotyczyły produktów ATI i Nvidii.

Tesselacja

ATI rozwinęło technologię tesselacji, która po raz pierwszy została zaprezentowana w kartach graficznych z serii 8500 (demo z delfinami – jeśli ktoś pamięta). Jest to technika dzielenia trójkątów (z jakich tworzone są obiekty 3D) na wiele mniejszych w sposób, który minimalnie zmniejsza liczbę klatek na sekundę. Dzięki tesselacji obiekty stają się dokładniejsze, gładsze, a przejścia bardziej płynne – po nałożeniu map przemieszczeń na te obiekty sprawia ona, że są one niezwykle realistyczne (wzgórza, skały, twarze itp.). Możliwe, że tym razem producenci gier wykorzystają tę technologię i dane nam będzie się cieszyć jeszcze bardziej realistycznymi światami. Na grafikach można zobaczyć, jak zmienia się obiekt (głowa wojownika ninja i postać z gry) pod wpływem zastosowania wyżej opisanej technologii, a także jaki wpływ może mieć tesselacja na teren.

>>> Kolejne fazy tworzenia kompletnego obiektu.

>>> Górski łańcuch generowany przy wykorzystaniu tesselacji

>>> Mała dokładność siatki trójkątów.

>>> Obiekt po dokonaniu tesselacji.

DirectX 10

O nowych bibliotekach oraz ich wykorzystaniu napisał w tym numerze Alior. **Jako że nie udało nam się nijak uruchomić dema Lost Planet na karcie ATI, nie mogliśmy się odnieść do jej wydajności w tym trybie.** Mamy nadzieję, że wkrótce pojawią się aplikacje oraz gry, jak również patche pozwalające wykorzystać udogodnienia oferowane przez pakiet DirectX 10 tak, że karty obsługujące go będą mogły pokazać, na co je stać i czy szumne zapowiedzi ich twórców to nie były czcze przechwałki.

Rzeczywisty wymiar

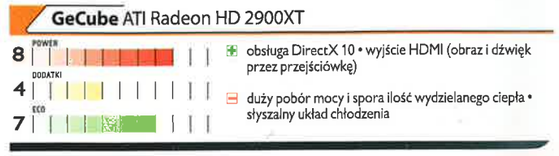
Konkrety:

Procesor: ATI Radeon HD 2900XT
Zegary GPU/MEM: 740 MHz/1650 MHz
Pamięć: 512 MB DDR3
Chłodzenie: 2 sloty, radiator + wentylator turbinowy
Dodatkowe: obsługa DirectX 10, wyjście HDMI (obraz i dźwięk)

Karta okazała się nad wyraz szybka, gdyż jej osiągi są porównywalne lub wyższe od uzyskanych podczas testów akceleratorów z układami Nvidia GeForce 8800 GTS 640. Co ważniejsze, dotyczą pierwszej wersji sterowników, więc można mieć nadzieję na wyraźną poprawę osiągów kart z serii HD 2xxx w przyszłości.

Jak to mówią, pierwsze koty za płoty. Jeśli wolicie karty spod znaku ATI i nie odstrasza was pobór mocy akceleratorów Radeon HD 2900XT, polecam zakup jednej z kilku konstrukcji tego typu, gdyż za podobną kwotę jak w przypadku Nvidii GeForce 8800 GTS 640 MB można nabyć równie wydajny produkt. ■ **Mike-L**

GeCube ATI Radeon HD 2900XT



- obsługa DirectX 10 • wyjście HDMI (obraz i dźwięk przez przejściówkę)
- duży pobór mocy i spora ilość wydzielanego ciepła • słyszalny układ chłodzenia

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

KONFIGURATOR

Allor | Komputery dla gracza

Witamy w poradniku przygotowanym razem z jednym z największych sklepów internetowych w Polsce. W tym odcinku testujemy nowego Radeona, najmocniejszą kartę Nvidii (oba w zestawach O/C), najsłabszą kartę zgodną z DX10 oraz (niespodzianka!) komputer Smugglera! Uwaga: podajemy ceny samych komputerów – bez myszek, klawiatur, Windows czy monitorów, ale wyszliśmy z założenia, że to większość graczy już ma.

Jak i czym testowaliśmy?

Na każdym komputerze zainstalowany został Windows XP Professional SP2 z łatkami krytycznymi i sterownikami w najnowszych wersjach. Testy przeprowadziliśmy za pomocą 3DMark 2006 (test standardowy), Call of Duty 2 (demo z lądowania w Normandii) oraz Company of Heroes (wbudowany benchmark).

KUPON RABATOWY

Zamów komputer w jednej z proponowanych przez nas konfiguracji w sieci sklepów Komputronik, by otrzymać **3%** rabatu na jego zakup. Do otrzymania rabatu uprawnia aktualne wydanie CD-Action, zamawiając w sklepie internetowym przy logowaniu się podaj hasło **CDAction**.

3%

	Zestaw	Procesor	Pamięć	Karta graficzna	Płyta główna	Cena	3DMark06	3D/Cena
Najlepsze w 3DMarku 06	Basic V V2	Intel Pentium 4 3,2 GHz	2 x GoodRam DDR2 512 MB 667 MHz	GeForce 8600 GT MSI 256MB Heatpipe	Gigabyte GA-945P-S3	1753	3947	225,16
	Gamer VI O/C	Intel Core2 Duo E4400 @ 3 Ghz	GeIL Dual Ultra 2 x 1GB DDR2 800 MHz	Asus Radeon 2900XT 512MB	Asus P5B Deluxe	3961	10559	266,57
	Supreme VI O/C	Intel Core2 Duo E4400 @ 3,2 Ghz	GeIL Dual Ultra 2 x 1GB DDR2 800 MHz	Asus GeForce 8800 Ultra 768 MB	Asus P5B Deluxe	5183	12086	233,19
Najbardziej opłacalne w chwili zakupu	Basic V V2	Intel Pentium 4 3,2 GHz	2 x GoodRam DDR2 512 MB 667 MHz	GeForce 8600 GT MSI 256MB Heatpipe	Gigabyte GA-945P-S3	1753	3947	225,16
	Gamer V	Intel Core2 Duo E4300	2 x PDP Patriot 512MB 800 MHz CL5	GeForce 8800 GTS Gigabyte 320MB	Asus P5B	3112	7466	239,91
	Supreme V V2 O/C	Intel Core2 Duo E4400 @ 3,2 Ghz	GeIL Dual Ultra 2 x 1GB DDR2 800 MHz	Gigabyte GeForce 8800 GTX 768 MB	Asus P5B Deluxe	4670	11298	241,93

Zestaw Geo-PC CD Action Eco VI

Płyta główna	Abit KN9	263 zł
Procesor	AMD Athlon 64 X2 3600+ BOX (Socket AM2, 65W)	267 zł
Pamięć	2 x GoodRam DDR2 512 MB 667 MHz CL5	120 zł
Dysk twardy	Seagate 160 GB Barracuda 7200.9 (8 MB, Serial ATA II, zapis prostopadły)	195 zł
Karta graficzna	GeForce 8500 GT Palit 256 MB HDTV & DVI (PCIe) Sonic	349 zł
Napęd optyczny	Lite-ON Super AllWrite DVD+/-RW LH-20A1P bulk black	104 zł
Obudowa	Step 207 czarny – 350 W	189 zł
Zasilacz	Feel 350 z obudową	
Cena całości		1485 zł

Dlaczego?

Eco VI to odpowiedź na pytanie, co warta jest najsłabsza karta Nvidii zgodna z DX10. Ze względu na jej niewielką cenę udało się złożyć zestaw z dwurdzeniowym procesorem AMD i to kosztujący poniżej 1500 złotych! **Jako punkt odniesienia wybraliśmy Eco III (z 7600GS i AMD Athlon64 3200+ na pokładzie)**, dzięki czemu będzie można 8500GT porównać z jego odpowiednikiem z poprzedniej generacji. Wynik? Jak widać, firmowo podkręcone 8500GT (jako że chodziły słuchy, iż 8500GT wcale tak szybkie, jak to maluje Nvidia w swoich materiałach, nie jest) w 3DMarku jest tylko minimalnie szybsze. I to pomimo faktu, że w komputerze jest procesor niemal dwukrotnie szybszy, co zresztą bardzo dobrze widać w wynikach z 3DMarka. Co gorsza, w grach zestaw zachowuje się zdecydowanie gorzej. To oznacza jedno – jeśli chcecie mieć komputer do gier, od 8500GT trzymajcie się z daleka, bo nawet w wersji podkręconej jest to karta dla gracza bezużyteczna.

Alternatywy

Jeśli chcecie mieć tani komputer zgodny z DX10, sięgnijcie po Eco VI V2. Ewentualnie dołóżcie niecałe 200 złotych do GeForce 8600GT, który testowaliśmy w zeszłym miesiącu. Wyniki w obu przypadkach będą dużo lepsze. Zresztą połączenie AMD Athlon X2 z GeForce 8600GT postaramy się w najbliższym czasie przetestować na łamach Konfiguratora, bo po ostatnich obniżkach cen procesorów wydaje się całkiem sensowne.

Dla kogo?

Dla osób, które potrzebują komputera zgodnego z DX10, ale nie mają zamiaru na nim grać – bo do gier się niestety nie nadaje.

Wyniki

3DMark2006:
Ogólny: 2714 (2281)
SM 2.0: 1081 (996)
HDR/SM 3.0: 994 (884)
CPU: 1475 (783)

Company of Heroes
Niskie detale:
800 x 600: 146 (140)
1280 x 1024: 88 (118)
1600 x 1200: 58 (90)

Wysokie detale:
800 x 600: 35 (44)
1280 x 1024: 20 (25)
1600 x 1200: 15 (17)

Call of Duty 2
Niskie detale:
800 x 600: 43 (39)
1280 x 1024: 24 (29)
1600 x 1200: 17 (22)

Wysokie detale:
800 x 600: 29 (28)
1280 x 1024: 14 (18)
1600 x 1200: 10 (13))

Zestaw Geo-PC CD Action Gamer VI O/C

Płyta główna	Asus P5B Deluxe Intel P965	601 zł
Procesor	Intel Core2 Duo E4400 2 GHz (S775) BOX @ 3 GHz	540 zł
Pamięć	GeIL Dual Ultra 2 x 1GB DDR2 800 MHz	390 zł
Dysk twardy	Seagate 320 GB Barracuda 7200.10 (16 MB, Serial ATA II, zapis prostopadły)	301 zł
Karta graficzna	Asus Radeon 2900XT 512 MB VIVO/2xDVI	1499 zł
Napęd optyczny	Lite-ON Super AllWrite DVD+/-RW LH-20A1P bulk black	104 zł
Obudowa	Chieftec BG-02B-B-B	151 zł
Zasilacz	Be-quiet Straight Power BQT E5-550 W	381 zł
Cena całości		3967 zł

Dlaczego?

W końcu pojawił się Radeon zgodny z DX10 i to w cenie porównywalnej do modelu 8800GTS 640 MB Nvidii. Żeby nie być przez nikogo posądzanym o stronniczość, postanowiliśmy zbudować na jego bazie coś naprawdę szybkiego. Zresztą zobaczcie do tabelki powyżej – komponenty są niemal takie same jak w najszybszym do tej pory Supreme V V2 O/C. Jedyna różnica to zasilacz, bo nowy Radeon wymaga przynajmniej 550 W. Wyniki? Zobaczcie sami – **w nawiasach osiągi zestawu Gamer V**, a w ramce obok – najmocniejszej karty Nvidii, 8800 Ultra. Powiem tylko tyle – są wręcz rewelacyjne, choć niestety nie we wszystkich grach jest obecnie aż tak fajnie. Ale AMD obiecuje, że z każdą nową wersją sterowników będzie coraz lepiej.

Alternatywy

Cena nowego Radeona plasuje się pomiędzy 8800GTS 640 MB a 8800GTX 768 MB. Od tego pierwszego jest zazwyczaj szybsza, od tego drugiego – wolniejsza. Wybór należy do was.

Jak podkręciliśmy?

Jedyne, co zrobiliśmy, to zwiększyliśmy częstotliwość szyny z 200 MHz do 300 MHz (na 320 MHz komputer z Radeonem był niestety niestabilny) i napięcie pamięci do nominalnych dla tego modelu 2.1 V.

Dla kogo?

Teoretycznie 2900XT jest szybszy od droższego 8800GTX, choć póki co widać to jedynie w niektórych grach – w innych jest nieco gorzej, ale sterowniki nie są jeszcze w pełni zoptymalizowane. Jeśli nie boisz się nowości, Radeon jest całkiem niezłą alternatywą dla GeForce 8800GTX – przynajmniej w CoH oraz CoD2.

Wyniki

3DMark2006:
Ogólny: 10559 (7466)
SM 2.0: 4477 (3502)
HDR/SM 3.0: 5009 (3600)
CPU: 2606 (1571)

Company of Heroes
Niskie detale:
800 x 600: 292 (220)
1280 x 1024: 282 (217)
1600 x 1200: 275 (211)

Wysokie detale:
800 x 600: 158 (115)
1280 x 1024: 126 (84)
1600 x 1200: 158 (70)

Call of Duty 2
Niskie detale:
800 x 600: 97 (71)
1280 x 1024: 95 (70)
1600 x 1200: 94 (60)

Wysokie detale:
800 x 600: 80 (52)
1280 x 1024: 75 (31)
1600 x 1200: 66 (22)

Zestaw Geo-PC CD Action Power VI O/C

Płyta główna	Asus P5B Deluxe Intel P965	601 zł
Procesor	Intel Core2 Duo E4400 2 GHz (S775) BOX @ 3,2 GHz	540 zł
Pamięć	GeIL Dual Ultra 2 x 1 GB DDR2 800 MHz	390 zł
Dysk twardy	Seagate 320 GB Barracuda 7200.10 (16 MB, Serial ATA II, zapis prostopadły)	301 zł
Karta graficzna	Asus GeForce 8800 Ultra 768 MB TV & 2x DVI (PCIe)	2799 zł
Napęd optyczny	Lite-ON Super AllWrite DVD+/-RW LH-20A1P bulk black	104 zł
Obudowa	Chieftec BG-02B-B-B – bez zasilacza	152 zł
Zasilacz	Chieftec (CFT-500A-12S) 500 W	296 zł
Cena całości		5183 zł

Dlaczego?

W odpowiedzi na premierę nowego Radeona Nvidia wypuściła nową Ultrę. W cenie takiej, że aż musieliśmy sprawdzić, czy to ma w ogóle jakikolwiek sens. **Jako punkt odniesienia służy tym razem zestaw Supreme V V2 O/C** (różni się jedynie kartą grafiki – ma tylko zwykłą 8800GTX), choć oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by porównać go także do zestawu z 2900XT. Bo wyniki... cóż, mimo szybszego procesora (bez problemów dało się go pogonić na 3,2 GHz, ale nowa karta Nvidii wymaga mniejszej mocy) Ultra okazała się wolniejsza niż nowy Radeon! Fakt, że tylko w dwóch grach, tym niemniej nawet różnice w stosunku do 8800GTX są na tyle małe, by nikt przy zdrowych zmysłach się nad Ultrą nie zastanawiał.

Alternatywy

Niczego tak drogiego AMD w ofercie nie ma (zestawu dwóch 2900XT nie bierzemy pod uwagę, choćby dlatego że wymagają zasilacza o mocy co najmniej 750 W), a procesorem czterordzeniowym zajmiemy się za miesiąc (mają mocno stanieć – póki co ich kupno jest dla graczy równie opłacalne jak Ultry). Jeśli nie chcesz przepłacać, zainteresuj się Supreme V V2 O/C lub Radeonem.

Jak podkręciliśmy

Jedyne, co zrobiliśmy, to zwiększyliśmy częstotliwość szyny z 200 MHz do 320 MHz i napięcie pamięci do nominalnych dla tego modelu 2.1 V.

Dla kogo?

Dla osób, które muszą mieć w komputerze najdroższą (i teoretycznie najszybszą – choć jak widać po testach, nie zawsze) kartę graficzną nie patrząc na cenę.

Wyniki

3DMark2006:
Ogólny: 12086 (11298)
SM 2.0: 5547 (5121)
HDR/SM 3.0: 5519 (5004)
CPU: 2818 (2810)

Company of Heroes
Niskie detale:
800 x 600: 335 (315)
1280 x 1024: 320 (313)
1600 x 1200: 313 (307)

Wysokie detale:
800 x 600: 191 (184)
1280 x 1024: 161 (155)
1600 x 1200: 134 (125)

Call of Duty 2
Niskie detale:
800 x 600: 108 (106)
1280 x 1024: 98 (82)
1600 x 1200: 83 (68)

Wysokie detale:
800 x 600: 83 (74)
1280 x 1024: 65 (57)
1600 x 1200: 56 (48)

Komputer Smugglera

Płyta główna	Asus P5B Deluxe Intel P965	625 zł
Procesor	Intel Core2 Duo E4300 1,8 GHz (S775) BOX @ 2,4 GHz	599 zł
Pamięć	GeIL Dual Ultra 2 x 1 GB DDR2 800 MHz	575 zł
Dysk twardy	Seagate Barracuda SATA-II 250 GB	235 zł
Karta graficzna	MSI Overclocking GeForce 8800 GTS 320 MB	1155 zł
Napęd optyczny	NEC AD-7170S DVD-RAM OEM Black	115 zł
Obudowa	Yesico OpenAir Black	269 zł
Zasilacz	Zasilacz do obudowy Chieftec (GPS-450AA-101A) 450 W	179 zł
Karta dźwiękowa	Sound Blaster X-Fi mX Extreme Audio	209 zł
Cena całości		3961 zł

CENY Z: 04.2007

O co chodzi?

Od tego numeru będziemy wam prezentować sprzęt, z jakiego korzystają w domu osoby z redakcji CDA. Po co? Z jednej strony byście nie myśleli, że każdy z nas ma kosmiczną konfigurację. Z drugiej, żebyście jeszcze lepiej poznali ekipę – także od tej strony. Na pierwszy ogień sprzęt Smugglera. W jego kompie, poza wymienionymi komponentami, jest też drugi HDD (80 GB) oraz dwa 12 cm łożyskowe wentylatory.

Do czego?

Do bezproblemowego grania w najnowsze gry przy sensownie ustalonych detalach tudzież do szybkiego obrabiania dużych plików graficznych (TIFF, RAW) – czyli mówiąc po ludzku: fotografii cyfrowych.

Najbliższe zmiany wg Smugglera?

Kupowałem ten sprzęt z myślą, by nie zmieniać nic przez co najmniej 2 lata. :) A jeśli już, planuję kupić lepszy zestaw chłodzący na procesor, gdyż ten, po podkręceniu do 3 GHz (tak, tak...), nagrzewał się do niepokojących 70-72 stopni Celsjusza. (Po zejściu na 2,4 GHz nie przekracza 60 stopni.)

Co warto zmienić wg Allora?

Smuggler chciał być sprytny i zamienił standardowy wentylator na taki za 60 złotych. Tyle że na standardowym procesor chodził lepiej (vide zestawy O/C; niestety swoje dokłada też obudowa Smugglera, która nie nadaje się do ostrej zabawy w O/C) – naprawdę dobry wentylator to ze 150 złotych kosztuje. Poza powrotem do standardowego wentylatora można by zainwestować w lepszą kartę graficzną, ale z tym lepiej poczekać na gry, które będą się jej domagać – póki co jest to zestaw co najmniej dobry.

Wyniki

3DMark2006:
Ogólny: 9030
SM 2.0: 4127
HDR/SM 3.0: 4082
CPU: 2150

Company of Heroes
Niskie detale:
800 x 600: 223
1280 x 1024: 223
1600 x 1200: 218

Wysokie detale:
800 x 600: 125
1280 x 1024: 99
1600 x 1200: 78

Call of Duty 2
Niskie detale:
800 x 600: 84
1280 x 1024: 80
1600 x 1200: 69

Wysokie detale:
800 x 600: 59
1280 x 1024: 34
1600 x 1200: 24

By ułatwić wam kontakt z autorem, uruchomiliśmy specjalny adres mailowy. Wszelkie pytania, propozycje i bomby prosimy wysyłać pod **konfigurator@cdaction.pl**.

Komputronik
www.komputronik.pl
Sprzęt dostarczyła firma Komputronik.
Podano ceny według stanu z dnia 27.04.2007.

Mikrosystemy pukają do naszych drzwi

Michał „enki" Kuszewski | Z mikroskopem wśród maszyn

Ba, pukają, tak naprawdę już dawno weszły, zdjęły buty i rozwaliły się na naszej kanapie, a jedynym powodem, dla którego ich nie widzimy, jest to, że są... mikro.

Kończy się pierwsze dziesięciolecie XXI wieku. Wokół nas świat zmienia się coraz szybciej. Nauka wyszła niemal na ulicę, co kilka miesięcy obalając kolejny spiżowy, zdawałoby się, pomnik i stawiając nowy. Pojęcia, jakie dobrze znamy, z dnia na dzień przewartościowują się i tracą dawne znaczenie.

Weźmy na przykład takie maszyny. Maszyna – to brzmi przecież dumnie. Donośnie. Maszyna to głuchy szczęk stali, terkot kół zębatych i stękanie pary. Od czasów Jamesa Watta to najlepiej i najciężej pracujący przyjaciel człowieka. No bo kto dziś porwie się na usypywanie piaskownicy łopatą, gdy przy krawężniku stoi koparka gotowa gryźć glebę od rana do wieczora bez chwili wytchnienia? Stawiam dychę, że gdyby wznosząc piramidy Egipcjanie mieli na podorędziu choć jeden solidny podnośnik hydrauliczny, popłakaliby się ze szczęścia. Maszyna zawsze była Maszyną przez duże „M". Ale czy nadal będzie?

Małe nadchodzi

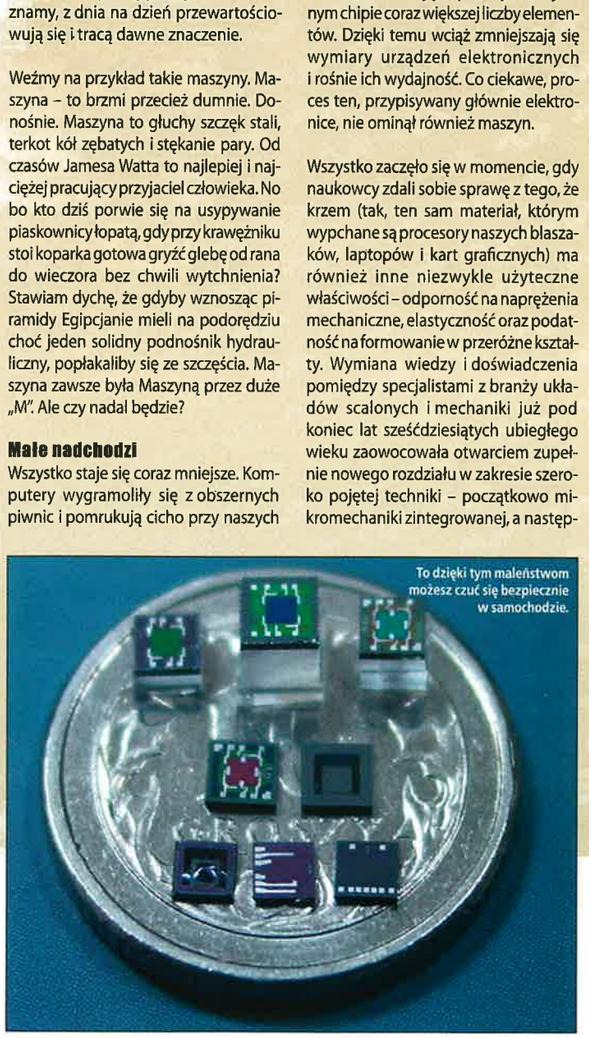
Wszystko staje się coraz mniejsze. Komputery wygramoliły się z obszernych piwnic i pomrukują cicho przy naszych biurkach. Najnowszych telefonów komórkowych – niegdyś rozmiarów cegły – dziś czasem strach dotknąć, by ich nie połamać. Elektronika oparta na krzemie od lat rozwija się z niesłabnącym animuszem, umożliwiając upchnięcie na jednym chipie coraz większej liczby elementów. Dzięki temu wciąż zmniejszają się wymiary urządzeń elektronicznych i rośnie ich wydajność. Co ciekawe, proces ten, przypisywany głównie elektronice, nie ominął również maszyn.

Wszystko zaczęło się w momencie, gdy naukowcy zdali sobie sprawę z tego, że krzem (tak, ten sam materiał, którym wypchane są procesory naszych blaszaków, laptopów i kart graficznych) ma również inne niezwykle użyteczne właściwości – odporność na naprężenia mechaniczne, elastyczność oraz podatność na formowanie w przeróżne kształty. Wymiana wiedzy i doświadczenia pomiędzy specjalistami z branży układów scalonych i mechaniki już pod koniec lat sześćdziesiątych ubiegłego wieku zaowocowała otwarciem zupełnie nowego rozdziału w zakresie szeroko pojętej techniki – początkowo mikromechaniki zintegrowanej, a następnie mikrosystemów. Dziś rynek mikrosystemów, zwanych również MEMS-ami (od *microelectromechanical systems*), jest jednym z najdynamiczniej rozwijających się na świecie, a zakres ich zastosowań wydaje się niemal nieograniczony.

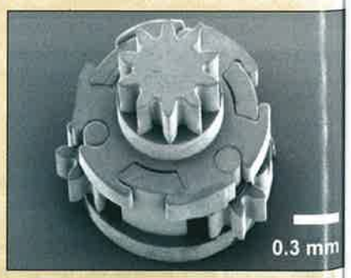
To białe to ziarenka ryżu.

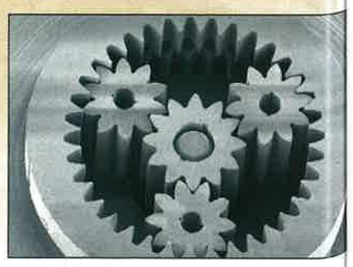
Najmniejszy samochód świata

Pamiętacie stworzoną lata temu przez Codemasters grę Micromachines – jedną z najbardziej grywalnych ścigałek w historii, w której ganiało się zdalnie sterowanymi samochodzikami między sztućcami, po zapaćkanych jedzeniem stołach albo minimotorówkami w wannie? W 1995 r. rekord Guinessa w tytułowej kategorii ustanowiła replika toyoty AA z 1932 r., wykonana w skali 1 : 1000 przez firmę Nippondenso. Zdalnie sterowane autko miało wymiary 4,8 x 1,7 x 1,7 mm i składało się z 24 detali, w tym czterech kół i czterech opon (plus jedna zapasowa), dwóch stalowych zderzaków, przednich i tylnych reflektorów, a nawet tablicy rejestracyjnej z numerem. Napędzał ją silnik elektryczny, który można było wyżyłować do 600 obrotów na minutę, a przy pomyślnych wiatrach i płaskim stole toyota wyciągała zawrotne 6 milimetrów na sekundę.



To dzięki tym maleństwom możesz czuć się bezpiecznie w samochodzie.





Otwieram konserwę, a tu...

Czas przejść do konkretów. Na początek zapraszam do... garażu. Współczesne samochody są bowiem prawdziwym zagłębiem mikrosystemów. Co więcej, od działania większości z nich zależy nasze zdrowie i życie. Czujniki ciśnienia w oponach, kontrola trakcji, ABS, czujniki zderzeń sterujące pracą poduszek powietrznych, czujniki ciśnienia płynu hamulcowego czy spalania mieszanki w cylindrze. To wszystko MEMS.

Mikroturbina na „nosie" mrówki uśpionej oparami C_2H_5OH.

Z kolei po zajrzeniu do szpitali ujrzymy całkowicie rewolucyjne podejście do diagnostyki, chirurgii, a nawet profilaktyki lekarskiej, by wymienić tylko nieinwazyjne cewnikowanie naczyń krwionośnych mikrorobotami poruszającymi się wewnątrz nich czy bezbolesne iniekcje i dozowanie leków przy wykorzystaniu mikroigieł. Krzemowe interfejsy neuronowe już dziś wszczepiane są pacjentom, którym przyszyto palec lub kończynę, po to, aby umożliwić regenerację nerwów. Powszechnie stosuje się wykonane w technice mikrosystemów protezy narządu słuchu.

Kto jednak nie ma ochoty (i słusznie) sprawdzać stanu technologicznego służby zdrowia, wystarczy, że spojrzy w wyświetlacz swojej cyfrówki i przechyli ją o dziewięćdziesiąt stopni. Jeżeli zauważy, że obraz również się przekręcił, może mieć pewność, iż odpowiedzialny jest za to tkwiący gdzieś w środku okruszek krzemu, który reaguje na zmiany położenia względem ziemi. Ot, MEMS jak znalazł.

W kolejnych latach możemy się również spodziewać ogromnego wzrostu zainteresowania nowymi technologiami z dziedziny mikroinżynierii w dziedzinie rozrywki. Sztandarowym przykładem jest tutaj **Wii ze swoimi rewolucyjnymi kontrolerami, które bez MEMS-ów nigdy by nie powstały.**

Co zaś będzie jutro? Miniprojektory do gogli VR nowej generacji, tworzące ultrarealistyczny panoramiczny obraz tuż przed naszymi oczami, sterowanie ruchami dłoni dzięki specjalnym rękawicom („Raport mniejszości" się kłania), a nawet całym ciałem? A skoro o ciele mowa, na zagospodarowanie wciąż czeka potężny rynek rozrywki dla... dorosłych. Technologie typu smart skin (patrz ramka) można wszak wykorzystać do wielu ciekawych, nie tylko wojskowych rozwiązań. Czy w związku z tym czekają nas w pełni wirtualne agencje towarzyskie? Cyberseks po LAN-ie? Jestem pewien, że wyobraźnia już teraz podsuwa zainteresowanym tony nowych pomysłów.

Mikroświat bez wad?

Żyjemy w czasach, w których miniaturyzacja wciska się wszędzie tam, gdzie może. Naukowcy i obserwatorzy są zgodni – zmiany w naszym życiu, jakie wprowadzą mikrosystemy, będzie można porównać do takich rewolucji naukowo-technicznych jak wprowadzenie pary, elektryczności i informatyki. Nie ma jednak nic za darmo. Bez wątpienia technika ta stanie się kolejnym czynnikiem, jaki wpłynie na powiększenie się różnic cywilizacyjnych między USA i kilkoma wybranymi ośrodkami w Europie i Azji a resztą świata.

Jeżeli zaś chodzi o mikrolaboratoria do szybkiej analizy DNA, warto przypomnieć sobie wizję społeczeństwa przedstawioną w filmie „Gattaca". Wizję, w której o przyjęciu do pracy czy nawet statusie społecznym decyduje mniej lub bardziej poprawne ułożenie białek wzdłuż naszej podwójnej spirali. Geno-segregacja społeczeństw. Dobór partnerów życiowych. „Rasizm" nie jest prawidłowym słowem, ale pierwszym, które przychodzi do głowy.

Książek i filmów próbujących przewidzieć zgubny wpływ rozwoju technologicznego na rodzaj ludzki powstały już tony, z orwellowskim „Rokiem 1984" na czele. Na świecie odbywają się już konferencje naukowe w całości poświęcone zagrożeniom płynącym z coraz głębszego sięgania technologią w podstawy ludzkiej egzystencji, również tym związanym z rozwojem mikrosystemów. Wszystko jednak wskazuje na to, że czy na dobre, czy na złe nasza przyszłość to skala mikro. Tego pociągu nikt już nie zatrzyma. **[CDA]**

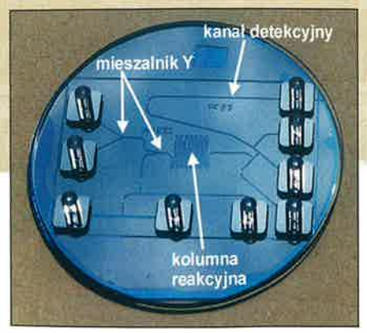
Zrób sobie bioanalizę

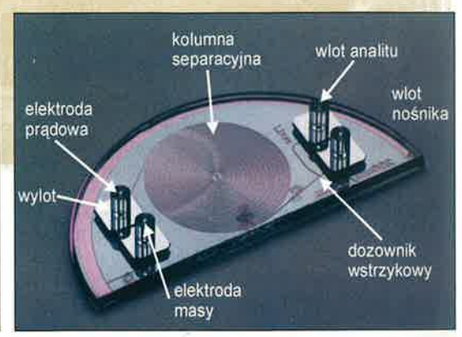
Jednym z bardziej spektakularnych zastosowań mikroinżynierii są laboratoria biomedyczne „na chipie" (tzw. lab-on-chip lub µTAS od micro total analysis systems). Ich koncepcja polega z grubsza na tym, by na powierzchni znaczka pocztowego zmieścić wszelkie komponenty potrzebne do przeprowadzenia reakcji chemicznych w mikroskali. W ten sposób możliwe staje się stworzenie w pełni sprawnego mikrolaboratorium do analizy biologicznej i chemicznej, które można schować do kieszeni. Otwiera to mnóstwo nowych możliwości dla przemysłu, a także pozwala na stworzenie całkowicie nowych dziedzin medycyny. W kraju i za granicą testowane są prototypy tzw. biochipów i immunochipów, które obudowane elektroniką o rozmiarach karty kredytowej szybko i dokładnie, metodą analizy DNA będą potrafiły wykryć skażenia żywności lub inwazje chorobotwórcze. Niezawodność diagnozy, w połączeniu z ceną chipu, oscylującą wokół kilkunastu złotych, za kilka lat całkowicie może zrewolucjonizować charakter i przebieg wizyt lekarskich.

Na wojnę z mikrobronią?

Od kilku lat mikrosystemy znajdują się na liście kluczowych segmentów techniki intensywnie badanych i wdrażanych przez DARPA (Defence Advanced Research Projects Agency). To tam siedzą najbardziej jajogłowi ze wszystkich jajogłowych zajmujących się nowinkami z dziedziny szeroko pojętego nowoczesnego pola walki. Jednym z najciekawszych projektów ze sfery MEMS, którym się zajmują, jest tak zwana smart skin. Chodzi tu o cienką, elastyczną powłokę naszpikowaną elektroniką i czujnikami, umożliwiającą uformowanie jej w niemal dowolny kształt. Już dziś testuje się ją jako pokrycie skrzydeł nowoczesnych samolotów pozwalające na dynamiczne sterowanie przepływem powietrza wokół nich i przeciwdziałanie wirom, co wiąże ze sobą ogromny zysk sterowności i osiąganych prędkości.

W innym zastosowaniu smart skin ma wkrótce trafić bezpośrednio na pole walki wraz z żołnierzem noszącym odpowiedni strój zaprojektowany w tej technologii. Pozwoli to nie tylko na bieżąco monitorować jego najważniejsze parametry życiowe, ale w perspektywie posłuży do wytworzenia mikromechanicznej, inteligentnej „zbroi" o niespotykanych dotąd właściwościach (np. ucisk na ranę postrzałową, utrzymanie ciepła ciała czy nawet defibrylacja, kamuflaż na zasadzie kameleona itd.). Nagle perspektywa komandosów okutanych w egzoszkielety staje się niepokojąco bliska...





Mikromechanika w najintymniejszych szczegółach.

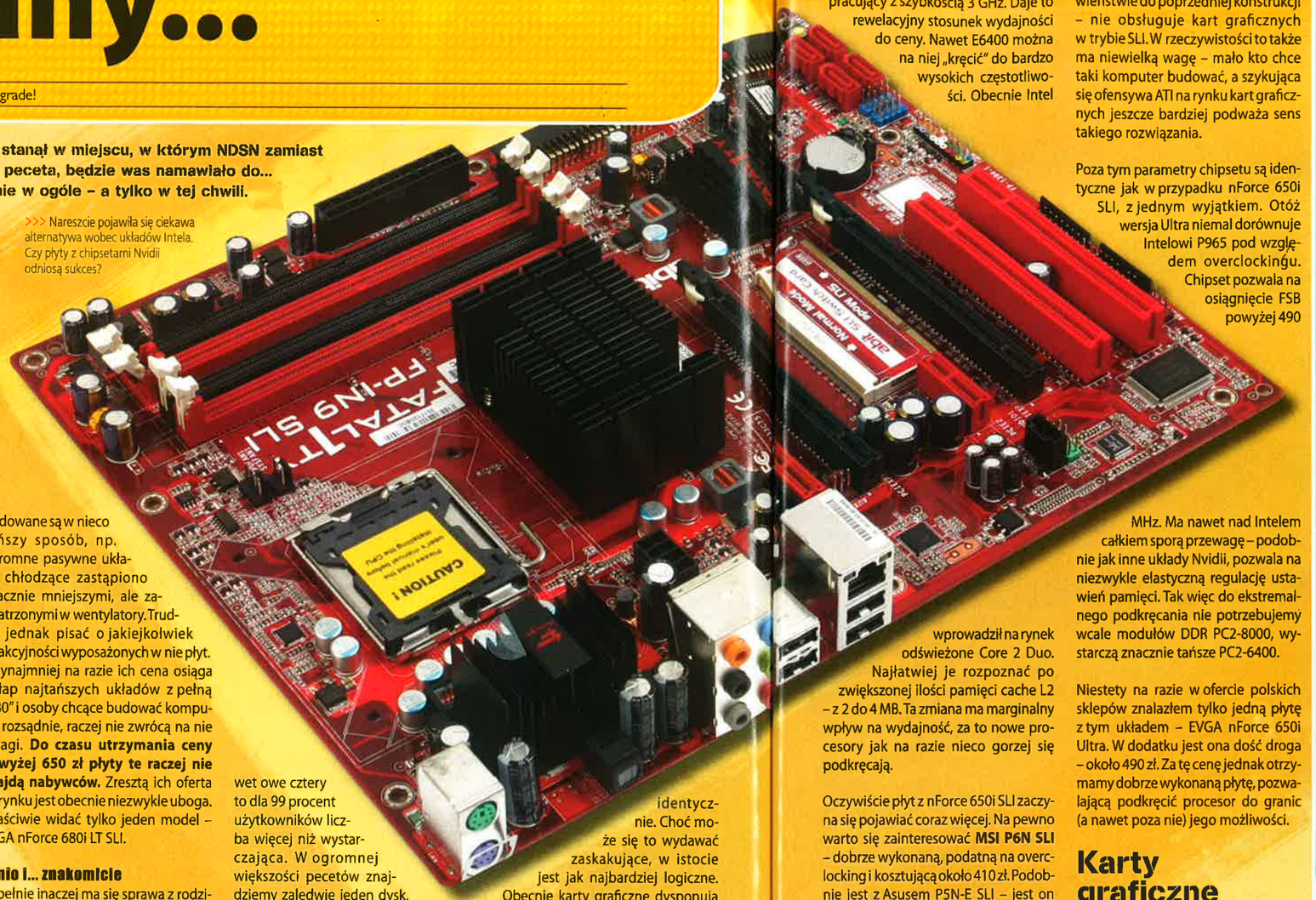
Zdjęcia dzięki uprzejmości pracowników Pracowni Mikromechaniki i Mikroinżynierii Wydziału Elektroniki, Mikrosystemów i Fotoniki Politechniki Wrocławskiej pod kierownictwem Jana Dziubana.

Zawarte tu treści i opinie są prywatnymi poglądami autora tekstu i nie stanowią oficjalnego stanowiska CD-Action w żadnej sprawie.

Zmiany...

Khedron (khedron@op.pl) | Nie czas na upgrade!

Po raz kolejny rynek komputerowy stanął w miejscu, w którym NDSN zamiast pomagać w wyborze komponentów peceta, będzie was namawiało do... rezygnacji z ich kupna. Naturalnie nie w ogóle – a tylko w tej chwili.



>>> Nareszcie pojawiła się ciekawa alternatywa wobec układów Intela. Czy płyty z chipsetami Nvidii odniosą sukces?

Jeśli naprawdę nie musicie teraz dokonywać upgrade'u, po prostu tego nie róbcie. W najbliższym czasie szykuje się kilka mogących przewrócić sytuację do góry nogami zmian, które po raz kolejny postawią liderów i myśliwych w roli zwierzyny.

Jeśli jednak ktoś koniecznie musi kupić przed wakacjami nowego peceta, znajdzie poniżej wiele potrzebnych informacji. Postaram się nie tyle skupić na szczegółowym opisie nowych produktów, co na różnicach pomiędzy nimi a tym, co polecałem w ostatnich miesiącach.

Płyty główne

Zmiana najważniejsza, największa i mimo wszystko najmniej oczekiwana nastąpiła wśród płyt głównych dla procesorów Intela. **Jeszcze kilkanaście tygodni temu najciekawsze były rozwiązania oparte o układy P965 Intela.** Ten chipset, dzięki swym właściwościom, pozwalał na budowę płyt z bardzo różnych przedziałów cenowych – od poniżej 400 do ponad 800 zł. Oprócz tego był mistrzem overclockingu – na płytach z nim bito rekordy szybkości nie tylko samej FSB, ale także wszystkich Core 2 Duo. Jedyna licząca się konkurencja, czyli Nvidia, dysponowała w tym czasie układami nForce 680i SLI – bardzo dobrymi, ale jednocześnie niezwykle drogimi (większość płyt kosztowała sporo ponad 1000 zł), oraz serią nForce 5xx dla Intela, delikatnie mówiąc, nieszczególnie udaną. W takiej sytuacji trudno się dziwić dominacji Intela.

Obecnie układ sił znów uległ zmianie. Nvidia obudziła się i wprowadziła całą serię układów pozwalających na budowę płyt nie tylko dla potomstwa szejków i maharadżów.

Niepotrzebne kombinacje

Zacznijmy od najmniej potrzebnego, czyli **nForce 680i LT SLI.** To nieco zubożona wersja znanego już 680i SLI. Różnice nie są duże – wycięto jedną z kart sieciowych czy obsługę pamięci 1200 MHz. Same płyty oparte o te układy budowane są w nieco tańszy sposób, np. ogromne pasywne układy chłodzące zastąpiono znacznie mniejszymi, ale zaopatrzonymi w wentylatory. Trudno jednak pisać o jakiejkolwiek atrakcyjności wyposażonych w nie płyt. Przynajmniej na razie ich cena osiąga pułap najtańszych układów z pełną „680" i osoby chcące budować komputer rozsądnie, raczej nie zwrócą na nie uwagi. **Do czasu utrzymania ceny powyżej 650 zł płyty te raczej nie znajdą nabywców.** Zresztą ich oferta na rynku jest obecnie niezwykle uboga. Właściwie widać tylko jeden model – EVGA nForce 680i LT SLI.

Tanio i... znakomicie

Zupełnie inaczej ma się sprawa z rodziną „650". Na razie ma ona dwóch przedstawicieli – **nForce 650i SLI i nForce 650i Ultra**. Ceny płyt z tymi układami zaczynają się już od około 400 zł i obecnie co najmniej dorównują atrakcyjnością P965.

nForce 650i SLI pozwala na budowę płyt z dwoma kartami graficznymi Nvidii, pracującymi w trybie SLI. Układy te to z pozoru bardzo uproszczona odmiana „680". Przede wszystkim po obsadzeniu dwóch kart graficznych będą pracowały nie w trybie PCIe x16, jak w przypadku droższego chipsetu, ale w trybie PCIe x8. Skutkuje to dwukrotnie mniejszą szybkość przesyłania danych. Czy równa się to także dwukrotnie niższej wydajności? Odpowiedź znajdziecie niżej. Kolejną różnicą w stosunku do „680" jest obsługa do czterech dysków SATA. Powiedzmy jednak szczerze – nawet owe cztery to dla 99 procent użytkowników liczba więcej niż wystarczająca. W ogromnej większości pecetów znajdziemy zaledwie jeden dysk, w nielicznych dwa, a te z większą ich liczbą stanowią bardzo, bardzo wąski margines.

Co ciekawe, „650" pozwala za to na podłączenie większej niż „680" liczby napędów ATA – czterech. To jednak także właściwie nie ma znaczenia. Podobnie będzie z portami USB – w tanim chipsecie może być ich osiem, w drogim dziesięć – to także niewielka różnica w praktyce.

Jak zatem płyty z tymi chipsetami mają się do siebie przy porównaniu naprawdę istotnych właściwości – wydajności kart w trybie SLI i podkręcaniu? SLI na nForce 650i SLI działa znakomicie. Nie da się tu jak na razie mówić o jakichkolwiek gorszych parametrach w stosunku do „680". Wszelkie gry i benchmarki na płytach z oboma chipsetami wypadają identycznie. Choć może się to wydawać zaskakujące, w istocie jest jak najbardziej logiczne. Obecnie karty graficzne dysponują ogromną ilością własnej pamięci, a niemal wszystko, co związane jest z grafiką, dzieje się w ich układach, bez obciążania procesora. W takiej sytuacji szybkość transmisji danych na PCIe x8 wystarcza z ogromnym zapasem. Wprawdzie nie przeprowadzałem takich eksperymentów, ale być może nawet PCIe x4 nie powodowałoby znaczącego spadku wydajności systemu.

Drugim niezmiernie ważnym czynnikiem jest podatność płyt na overclocking. W przypadku Core 2 Duo ma to ogromne znaczenie, gdyż procesory tej rodziny podkręcają się w niewiarygodny sposób. Także tutaj „650" wypada znakomicie. Wprawdzie FSB tych płyt osiąga nieco mniej megaherców niż „680", ale większość z nich bez problemu pozwala na pracę z szybkością 440–450 MHz. W praktyce, łącząc taką płytę z bardzo tanim obecnie Core 2 Duo E4300 (około 400 zł), otrzymamy komputer bez najmniejszych kłopotów pracujący z szybkością 3 GHz. Daje to rewelacyjny stosunek wydajności do ceny. Nawet E6400 można na niej „kręcić" do bardzo wysokich częstotliwości. Obecnie Intel wprowadził na rynek odświeżone Core 2 Duo. Najłatwiej je rozpoznać po zwiększonej ilości pamięci cache L2 – z 2 do 4 MB. Ta zmiana ma marginalny wpływ na wydajność, za to nowe procesory jak na razie nieco gorzej się podkręcają.

Oczywiście płyt z nForce 650i SLI zaczyna się pojawiać coraz więcej. Na pewno warto się zainteresować **MSI P6N SLI** – dobrze wykonaną, podatną na overclocking i kosztującą około 410 zł. Podobnie jest z Asusem P5N-E SLI – jest on zazwyczaj o kilkanaście złotych tańszy od MSI i można go kupić już poniżej 400 zł. Abit Fatal1ty FP-IN9 SLI to już zdecydowanie mniej udana konstrukcja. Podkręca się znacznie gorzej niż konkurenci, a kosztuje ponad 100 zł więcej. Oczywiście dostępne są także droższe płyty z tymi układami (np. MSI P6N SLI Platinum), ale nie oferują niczego, co usprawiedliwiałoby ich cenę.

Można jeszcze lepiej

Wspomniane 450 MHz FSB to wartość tak wysoka, że jeśli chcielibyśmy ją wykorzystać w praktyce przez dłuższy czas, konieczne byłoby bardzo drogie i skuteczne chłodzenie procesora. Dla przeciętnego, a nawet zaawansowanego użytkownika nie ma to większego znaczenia, choć zawsze znajdzie się grupka fanów podkręcania. Dla nich nadal Intel P965 stanowi bardzo atrakcyjną ofertę, choć i tutaj Nvidia wystawia bardzo mocnego zawodnika. **nForce 650i Ultra**, który – w przeciwieństwie do poprzedniej konstrukcji – nie obsługuje kart graficznych w trybie SLI. W rzeczywistości to także ma niewielką wagę – mało kto chce taki komputer budować, a szykująca się ofensywa ATI na rynku kart graficznych jeszcze bardziej podważa sens takiego rozwiązania.

Poza tym parametry chipsetu są identyczne jak w przypadku nForce 650i SLI, z jednym wyjątkiem. Otóż wersja Ultra niemal dorównuje Intelowi P965 pod względem overclockingu. Chipset pozwala na osiągnięcie FSB powyżej 490 MHz. Ma nawet nad Intelem całkiem sporą przewagę – podobnie jak inne układy Nvidii, pozwala na niezwykle elastyczną regulację ustawień pamięci. Tak więc do ekstremalnego podkręcania nie potrzebujemy wcale modułów DDR PC2-8000, wystarczą znacznie tańsze PC2-6400.

Niestety na razie w ofercie polskich sklepów znalazłem tylko jedną płytę z tym układem – EVGA nForce 650i Ultra. W dodatku jest ona dość droga – około 490 zł. Za tę cenę jednak otrzymamy dobrze wykonaną płytę, pozwalającą podkręcić procesor do granic (a nawet poza nie) jego możliwości.

Karty graficzne

Kolejne istotne zmiany w stosunku do poprzednich odcinków NDSN nastąpiły na rynku kart graficznych. Ich dynamika może przyprawić o zawrót głowy – zaledwie miesiąc temu opisywałem dokładnie tę część rynku, dziś już niezbędne jest uzupełnienie tych informacji...

Na początek ciekawostka – **Nvidia wprowadziła kartę GeForce 8800 Ultra**. To nieznacznie podkręcona wersja 8800 GTX. Za to cena wzrosła szokująco – początkowo karta była od GTX droższa o 1000 zł, następnie ta różnica ukształtowała się na poziomie 700 zł. Biorąc pod uwagę oferowany wzrost wydajności – od 1 do około 3 procent, o GF 8800 Ultra można napisać tylko jedno – nie jest w ogóle warta uwagi. Pojawiające się tu i ów-

III edycja akcji

WEBSK@ SZKOŁA

Maj i czerwiec to w każdej szkole czas wytężonej pracy. W niczym tej zasadzie nie ustępuje wirtualna rzeczywistość „webskiej" szkoły! Za chwilę – 19 czerwca br. pierwszy prawdziwy „egzamin" w „webskiej" – **rozstrzygnięcie I etapu konkursu** WEBbsk@ szkoła BLOG! na najlepsze blogi tematyczne i najpopularniejszy – wybrany przez webskie dziecіaki drogą głosowania – blog.

Choć zakończenie I etapu już tuż, tuż – wciąż jeszcze jest szansa na przyłączenie się do „webskiej" społeczności! Zaproszenie do pisania blogów wciąż jest aktualne! **Każdy ma szansę na nagrodę!** Organizatorzy wciąż czekają na internetowe opowieści...

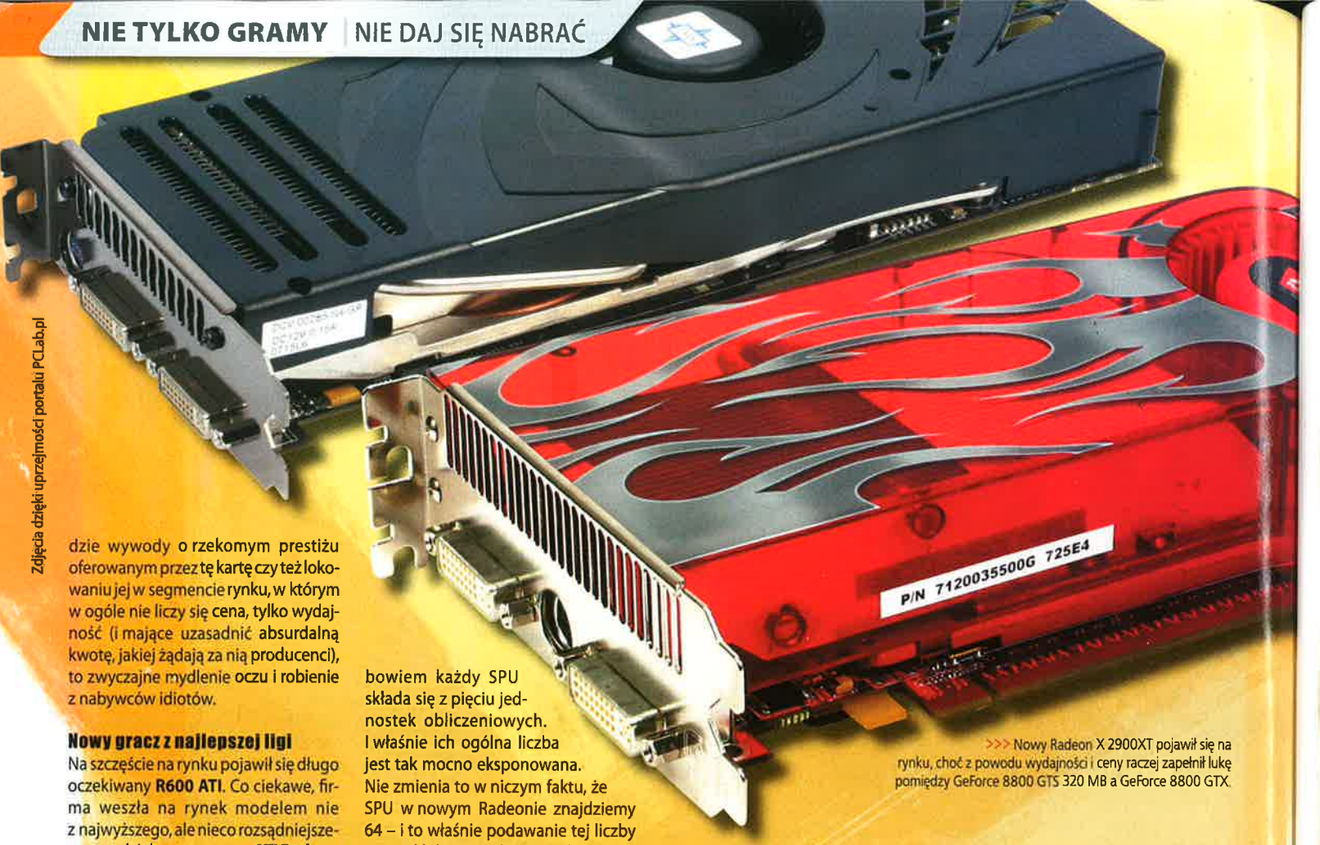
Trwa również konkurs na projekt oficjalnej koszulki III edycji „webskiej" szkoły. Zapraszamy do tworzenia, wymyślania i projektowania. Zwycięski projekt zostanie zrealizowany, a na jego autora oraz kolejnych wyróżnionych czekają **supernagrody!** Więcej informacji na temat zasad konkursu na stronie www.webska.org.

Przypomnijmy – **WEBsk@ szkoła to portal dla młodych internautów** w wieku szkolnym.

To zaproszenie do aktywnego kreowania wirtualnej rzeczywistości – komentowania, głosowania, udziału w konkursach, prezentowania swoich osiągnięć, wymiany doświadczeń, prezentacji szkół i ich stron WWW.

ZAPRASZAMY - WWW.WEBSKA.ORG

Informacje o kolejnych etapach konkursu już wkrótce!



Zdjęcia dzięki uprzejmości portalu PCLab.pl

>>> Nowy Radeon X 2900XT pojawił się na rynku, choć z powodu wydajności i ceny raczej zapełnił lukę pomiędzy GeForce 8800 GTS 320 MB a GeForce 8800 GTX.

dzie wywody o rzekomym prestiżu oferowanym przez tę kartę czy też lokowaniu jej w segmencie rynku, w którym w ogóle nie liczy się cena, tylko wydajność (i mające uzasadnić absurdalną kwotę, jakiej żądają za nią producenci), to zwyczajne mydlenie oczu i robienie z nabywców idiotów.

Nowy gracz z najlepszej ligi

Na szczęście na rynku pojawił się długo oczekiwany **R600 ATI**. Co ciekawe, firma weszła na rynek modelem nie z najwyższego, ale nieco rozsądniejszego przedziału cenowego – **ATI Radeon X2900 XT kosztuje około 1300 zł.** Czy będzie on zdolny nawiązać walkę z GeForce'em 8800 GTS? Jak pamiętamy, ta ostatnia karta występuje w dwóch wersjach – 320 i 640 MB. Przed miesiącem ta pierwsza z ceną około 1100-1200 zł okazała się najlepszą kartą na rynku.

Oczywiście R600 jest zgodny z DX10. Architektura nowego układu cechuje się, podobnie jak G80 Nvidii, zunifikowanymi jednostkami odpowiedzialnymi za obsługę Vertex Shaderów i Pixel Shaderów. Niech nikt jednak nie pomyśli, że inżynierowie ATI (czyli od roku AMD) ściągali z produktu konkurencji. Wręcz przeciwnie – to właśnie oni byli autorami tego rozwiązania, stosując je po raz pierwszy przed ponad dwoma laty w jednostce graficznej konsoli Xbox 360.

Niestety, przez kolejne dwa lata skupiono się na rozwijaniu „starej architektury" z oddzielnymi jednostkami Vertex i Pixel Shader. W efekcie Nvidia odskoczyła dość mocno do przodu w ostatnich miesiącach, wręcz druzgocząc ATI w najwyższych segmentach rynku kart graficznych. Na szczęście R600 niweluje ten dystans.

Oczywiście spece marketingowi ATI nie byliby sobą, nie próbując ogłupić klienta przy nadarzającej się okazji. A zatem możemy się od nich dowiedzieć, że R600 dysponuje aż 320 jednostkami obliczeniowymi. Jest to „prawda drugiej świeżości". W istocie bowiem każdy SPU składa się z pięciu jednostek obliczeniowych. I właśnie ich ogólna liczba jest tak mocno eksponowana. Nie zmienia to w niczym faktu, że SPU w nowym Radeonie znajdziemy 64 – i to właśnie podawanie tej liczby pozwoliłoby na pobieżne odniesienie architektury R600 do G80.

R600 dysponuje dwoma rozwiązaniami pozwalającymi mu na nawiązanie walki z G80. Pierwsze z nich to bardzo sprawny procesor zarządzający wykorzystaniem mocy jednostek strumieniowych. Dzięki jego działaniu powinna być ona używana w pełni, co z kolei ma być sposobem na uzyskanie wydajnościowego prymatu. Drugą bronią R600 jest bardzo wysokie taktowanie układu – w Radeonie X2900 XT jest to aż 742 MHz. To imponująca wartość wobec 500 MHz GF 8800 GTS.

Mniejsza jednak o szczegóły techniczne. W praktyce wydajność Radeona X2900 XT zazwyczaj plasuje się pomiędzy GF 8800 GTS a GF 8800 GTX. Uwzględniając kwotę potrzebną do jej nabycia, można powiedzieć, że ta konstrukcja doskonale wypełnia lukę pomiędzy GF 8800 GTS 320 MB a GF 8800 GTX. Trudno tu pisać o walce, gdyż te trzy karty różnią się od siebie ceną (GF 8800 GTS 320 MB – 1000 zł, Radeon X2900 XT – 1400 zł, GF 8800 GTX – 1800 zł) i wydajnością. Niemniej na rynku znalazły się wreszcie urządzenia z najwyższej półki, niepochodzące od Nvidii.

A zatem sukces? Najprawdopodobniej, ale nowy Radeon ma także jedną ogromną oraz jeszcze jedną – już „tylko" dużą wadę. Zacznijmy od tej drugiej. **Oferowane obecnie karty z R600 wyposażone są jedynie w referencyjny system chłodzenia.** Owszem, dość sprawnie radzi on sobie z rozpraszaniem ciepła wydzielanego przez kartę, ale pod względem poziomu hałasu znacznie ustępuje rozwiązaniom Nvdii. Chłodzenie Radeona X2900 XT jest po prostu głośne i to w stopniu uciążliwym dla użytkownika. Powyższa wada to mimo wszystko coś, z czym z pewnością już niedługo poradzą sobie producenci systemów chłodzących dla kart graficznych. Ich wymiana pociągnie za sobą dodatkowe koszty, ale wielu użytkowników zdecyduje się na nią.

Druga wada Radeona jest znacznie cięższego kalibru – to zapotrzebowanie na energię. Pod tym względem Radeon daleko przebił nawet najmocniejsze z GeForce'ów. X2900 XT potrzebuje do 200 W mocy! To wartość ogromna. Pociąga oczywiście za sobą potrzebę stosowania odpowiedniego zasilacza. O ile dla GF 8800 GTS wystarczał zasilacz 450 W (bezpieczną wartością dla GF 8800 GTX było 500 W), to nowy Radeon wymaga stosowania zasilacza o mocy – bagatelka – 550 W! Oczywiście teoretycznie można użyć i słabszego, ale dopiero taki zasilacz zapewni nam odpowiedni komfort pracy.

Tutaj GF 8800 GTS ma druzgocącą przewagę – wystarcza mu nawet o 80 W mocy mniej. Dla najbardziej wymagających użytkowników wartość ta ma spore znaczenie i wyznacza pewną przewagę GeForce'a. Zastosowanie dwóch GF 8800 GTS 320 MB będzie jedynie o około 400 zł droższe niż pojedynczego Radeona X2900 XT. W cenę wliczamy nie tylko koszt kart, ale także zasilacza i płyty głównej. Pod względem wydajności tandem Nvidii pozostawi zaś singla ATI bardzo daleko w tyle. Gdyby ktoś chciał zbudować komputer z dwoma nowymi Radeonami pracującymi w trybie CrossFire, oprócz ceny kart i płyty, musiałby jeszcze wliczyć w koszt potężny zasilacz, 700–800 W, aby nawet w te trudne dni nie wiało grozą...

Wnioski

Dlaczego mimo tylu nowości we wstępie napisałem, by wstrzymać się z zakupem nowego komputera? Po pierwsze – niedługo wakacje i szkoda zdrowia i czasu na siedzenie przed ekranem. :) Po drugie – właśnie wchodzą nowe układy Intela, następcy P965. Jak na razie nie wyglądają na rewolucję, czasem wręcz wydaje się to bardziej zabiegiem marketingowym niż rzeczywistym rozwojem, ale z oceną wstrzymam się do pierwszych testów. Po trzecie i najważniejsze – **po roku defensywy AMD przygotowało właśnie nową rodzinę procesorów**.

Przyjdzie nam na nie pewnie poczekać jeszcze kilka miesięcy, ale z pierwszych informacji można wysnuć wniosek, że okres dominacji Intela i jego Core 2 Duo powoli dobiega końca.

Cóż, zobaczymy, co nam przyniosą najbliższe miesiące. W kolejnych odcinkach NDSN z pewnością zajmiemy się wspomnianymi tematami bardziej szczegółowo. **|CDA|**

Magazyn

DVD

Rent

Nie przepadam za musicalami, operami i filmami muzycznymi. Obejrzałem ich trochę – jedne mnie nudziły, przez inne dało się przebrnąć, ale bez jakichś rewelacji. Aż dotarł do mnie wydany parę miesięcy temu DVD z rock-operą „Rent". Miałem taką fazę na punkcie tego tytułu, że przez kilka dni mówiłem tylko o nim. Jest to jedna z najlepszych rock-oper, jakie miałem okazję widzieć. A w zasadzie najlepsza. Od samego początku wchodzi na wysokie obroty, prezentując świetne piosenki w rewelacyjnych wykonaniach. Jest to najdłużej wystawiany musical na Broadwayu, a lista nagród, jakie zdobył, jest imponująca. Można by się zastanawiać, dlaczego nie trafił do polskich kin? Jest w nim dużo emocji i uczuć. Zazdrość, gniew, przebaczenie, smutek, radość. Opowiada o grupie społecznych wyrzutków. Artystach buntownikach. Są narkotyki, jest bieda, jest AIDS. Ale jest też muzyka, wolność i radość z życia. I dwie rzeczy najważniejsze – miłość i nadzieja. Wspaniale pokazane są związki i uczucia i to wśród bohaterów zarówno hetero-, jak i homoseksualnych. Musical pokazuje, że aby miłość była wielka, wcale nie musi zachodzić tylko pomiędzy kobietą i mężczyzną. I pewnie właśnie dlatego nie zobaczyliśmy go w kinach. Na szczęście ukazał się na DVD. Szkoda tylko, że dystrybutor go nie rozreklamował, bo warto. Zarówno ze względu na treść, jak i muzykę. ***[Ghost]***

- Reżyseria: Chris Columbus
- Obsada: Anthony Rapp, Adam Pascal, Rosario Dawson, Jesse L. Martin, Wilson Jermaine Heredia, Idina Menzel, Tracie Thoms, Taye Diggs, Kevin Blackton, Jason Foster, Wayne Wilcox, Jennifer Siebel, Matthew Dickens, Cory Duval, Randy Graff
- Rok produkcji: 2005
- Czas trwania: 130 min

KINO

Flyboys – Bohaterska eskadra

Czy w dobie nowoczesnych samolotów, komputerów, radarów, satelitów, systemów wczesnego ostrzegania, laserowego naprowadzania i rakiet nabitych elektroniką jak plecak Polaka przed wyjazdem do Anglii może kogoś zaciekawić film o stareńkich dwupłatowcach? Ano może. Bo walka to domena ludzi. Imponuje bohaterstwo młodych mężczyzn, którzy z różnych powodów przybywają do Francji, aby walczyć w powietrznej eskadrze. I choć już po pierwszej potyczce zdają sobie sprawę, jak łatwo można stracić w powietrzu życie, nie rezygnują. Szybko przekonują się, że wojna to nie tylko szlachetne pojedynki, ale też bezsensowna krwawa rzeź. Film opowiada, jak z wesołej rozbrykanej gromadki młodzieży przemieniają się w odważnych i odpowiedzialnych dorosłych ludzi. Przyjaźń i wzajemne zaufanie to ich największa siła. Dodatkowym atutem filmu jest jego widowiskowość. Walki nie wyglądają jak komputerowe animacje i są świetnie przedstawione. A że nie brakuje ich w filmie, to i o nudę raczej trudno. Choć nie jest to może jakaś wybitna produkcja, jako miły weekendowy przerywnik jest całkiem niezła. Tylko trochę za mało w nim mojego ulubieńca Jeana Reno. ***[Ghost]***

- Reżyseria: Tony Bill
- Scenariusz: Phil Sears, Blake T. Evans, David S. Ward
- Obsada: James Franco, Philip Winchester, Tyler Labine, Jean Reno, David Ellison, Abdul Salis, Martin Henderson
- Gatunek: dramat/przygodowy/wojenny
- Kraj: Francja, USA
- Rok produkcji: 2006

KSIĄŻKA

Cromwell Stone

Wydany w Polsce w serii Plansze Europy komiks „Cromwell Stone" to zbiór trzech opowieści. Czarno-białe historie narysowane przez twórcę świetnej serii „Rork" są trudne w odbiorze. Choć same rysunki to istne majstersztyki sztuki komiksowej, fabuła przez swój mistycyzm wymaga sporej uwagi od czytelnika. Komiks można poznawać od dwóch stron: wizualnej i fabularnej. Świetna gra cieni, nerwowe, ale bardzo dobre kadrowanie plansz, bardzo duża szczegółowość niektórych rysunków i czasem wręcz ascetyczna stylizacja innych powoduje, że bardzo uważnie oglądałem każdą stronę, odkrywając ogrom pracy i jednocześnie talentu, jaki został w nich ujęty. Od strony wizualnej jest to jeden z najlepszych komiksów, jakie miałem ostatnio w rękach. Należy się natomiast przygotować na przeczytanie go dwa, a może nawet trzy razy. Zagadki i mistycyzm są tu wyśrubowane dużo bardziej niż w „Rorku". Tajemnice w nim zawarte odsłaniane są powolutku tylko po to, by czytelnik zorientował się, że odpowiedzi pokazują kolejne sekrety. Zaczyna się od historii ocalałych pasażerów statku „Leviticus" i zagadek z nimi związanych. Z drugiej części dowiadujemy się, że prawda jest zupełnie inna, niż odkryliśmy w pierwszej historii; w trzeciej opowieści okazuje się, że to też nie całkiem tak było i fakty są jeszcze inne. Bardzo przewrotny i trudny komiks. I niestety kosztowny. :(***[Ghost]***

- Scenariusz i rysunki: Andreas Martens
- Wydawnictwo: Egmont
- Stron: 146
- Cena: 75 zł

KOMIKS

Czerwona gorączka

„Czerwona gorączka" to drugi tom opowiadań Andrzeja Pilipiuka. 11 utworów jest skierowanych przede wszystkim do miłośników literatury grozy, zahaczającej czasem o makabreskę, oraz historii alternatywnej. Autor w dosyć ostry sposób odnosi się do komunistycznej przeszłości zarówno polskiej, jak i rosyjskiej, i nie szczędzi złego losu wszelkim postaciom, które tamtemu ustrojowi sprzyjały. Jak na mój gust, odrobinę zbyt często powiela niektóre pomysły, ale na szczęście na tyle fachowo nimi manipuluje, że książkę całkiem znośnie się czyta. Nie brakuje w niej czarnego humoru i pewnych ironicznych odnośników do współczesnych postaci i wydarzeń. Całość jest napisana z dużą wprawą, barwnym językiem, bez zbędnego wodolejstwa czy nadmiernych opisów. Każde opowiadanie ma swój styl, drobne smaczki humorystyczne i ciekawy pomysł. Aby ich nie zatracić, należy dawkować je bez pośpiechu. Dlatego tym razem sugerowałbym czytanie książki na spokojnie i po kawałku. Osobiście najbardziej spodobało mi się ostatnie opowiadanie „Samolot von Ribbentropa". Mam nadzieję, że autor rozwinie opowiadania bazujące na takiej historii alternatywnej w jakieś większe dzieło. Miłej lektury! ***[Ghost]***

- Autor: Andrzej Pilipiuk
- Wydawnictwo: Fabryka Słów
- Stron: 432
- Cena: 29,99 zł

W PRENUMERACIE TANIEJ!!!

UWAGA!!! SUPEROKAZJA w prezencie kamera!

KAMERY DO TELEKONFERENCJI

Rozdzielczość optyczna: 640x480 ppi
Sensor CMOS VGA (300Kpix)
Szklany obiektyw
Zgodność z Windows 98SE/ME/2000/XP
Interfejs USB

Producentem kamer jest firma MANTA, specjalizująca się w produkcji i dystrybucji najwyższej jakości sprzętów klasy Common.

Prenumerata na 12 miesięcy

CD-Action w cenie **153 zł**
Za 12 wydań w kiosku zapłacisz 178,80 zł
w prenumeracie oszczędzasz 25,80 zł

+ OTRZYMASZ SUPERPREZENT

ZAMÓW PRENUMERATĘ W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony poniżej druk zamówienia, który należy odesłać pod adres: Wydawnictwo Bauer Sp z o.o. Sp. k., skryt. poczt. 1, 04-026 WARSZAWA
2. Telefonicznie. 22/ 517 50 55 **3.** Faksem 22/ 517 05 30 **4.** E-mailem **prenumerata@bauer.pl** oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu.
5. Zamówienia można również zgłaszać przez Internet: **http://prenumerata.bauer.pl** – istnieje możliwość płatności kartą kredytową lub przelewem na wskazany numer konta.
Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych.
Upominki wysyłamy listami poleconymi w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. W przypadku gdy zamówienia na prenumeratę roczną z wybranym prezentem przekroczą założoną ilość, wydawnictwo zastrzega sobie prawo wysłania innego prezentu o tej samej wartości. **Prenumerata jest realizowana za pośrednictwem Poczty Polskiej**, każdy numer wysyłany jest listem ekonomicznym.
Termin rozpoczęcia realizacji prenumeraty uzależniony jest od daty otrzymania przez Wydawnictwo zamówienia.
Uwaga! Prenumerata nie obejmuje wydań specjalnych CD-Action.
Pytania i reklamacje prosimy kierować pod numer tel. 22/ 517 05 31do 36
REKLAMACJE PŁYT prosimy zgłaszać do: Tomek Matusik, tel. 71/3412083 wew. 203, adres: ul. Sukiennice 6, 50-107 WROCŁAW
Dział prenumeraty przyjmuje zamówienia na numery archiwalne, realizacja nastąpi po dokonaniu wpłaty na podstawie otrzymanego druku przelewu obejmującego wartość zamówionych egzemplarzy oraz koszt dostawy.
Zawartość wydań archiwalnych można sprawdzić na stronie internetowej **www.cdaction.com.pl**. W archiwum posiadamy tylko 12 wydań wstecz.
FAKTURY VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

PRENUMERATA w RUCH SA: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki RUCH do piątego każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach oraz sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela RUCH SA OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. 22/ 532 87 31, 532 88 16, 532 8819, 532 88 20, infolinia: 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie http://www.ruch.pol.pl.

6203

Zamawiam prenumeratę magazynu ***CD-Action*** od numeru:

☐ Prenumerata 12 miesięcy w cenie 153 zł + prezent: według oferty czerwcowej

☐ Prenumerata 6 miesięcy w cenie 76,50 zł

Zamawiam numery archiwalne

Prenumeratę proszę wysłać na adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy

Ulica, numer domu, numer mieszkania

Kod pocztowy | Miejscowość | Kraj

Telefon kontaktowy | e-mail

☐ Proszę o wystawienie faktury VAT NIP firmy:

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o. o., Sp. k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

podpis

Należność ureguluję:

☐ Wpłacając lub dokonując przelewu po otrzymaniu imiennego druku wpłata/przelew

☐ Kartą kredytową:

☐ VISA Classic ☐ VISA Business ☐ Polcard ☐ PBK Styl ☐ EuroCard/MasterCard

Numer mojej karty | Data ważności karty (miesiąc - rok)

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo BAUER sp. z o. o., Sp. k. ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich dostępu i poprawiania.

Data i podpis

GWARANCJA STAŁEJ CENY • DOSTAWA POD WSKAZANY ADRES • NIE PRZEOCZYSZ ŻADNEGO NUMERU

WSTAWAJ Z 4fun.tv !!!

JEDYNY TAKI PORANEK!

POWSTANIE

PONIEDZIAŁKI, ŚRODY, PIĄTKI

OD 7:00 DO 9:00

www.4fun.tv

ACTION REDACTION

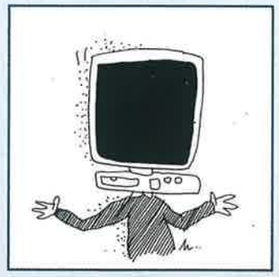
No to (prawie) luzik, sporo z was jest już pewnie na wakacjach, inni mają (jak to na koniec roku) nerwówkę... ale wszystko będzie dobrze. O ile nie zapomnicie o pisaniu listów do AR, bo inaczej to będzie bardzo źle. :)

Mamy osobowość!

Ludzie bez ambicji, bez aspiracji, zagubieni, niemający własnej osobowości. Często tak określa się graczy komputerowych. Jesteśmy ponoć bez osobowości, dlatego uciekamy w wirtualny i nierealny świat gier. Moim zdaniem, to kompletna bzdura wymyślona przez pseudonaukowców, którzy tworzą te brednie na zlecenie takich ludzi jak PAN MINISTER EDUKACJI ROMAN GIERTYCH itd., którzy grali jedynie w rosyjską ruletkę o własne stanowisko z innymi chętnymi.

Oni nie mają pojęcia, co wypisują. Gracze są naprawdę wrażliwi, mają również bogate wnętrze. To przecież MY wcielamy się w fikcyjnego bohatera, ale nie dlatego, bo nie wiemy, kim jesteśmy. Raczej po to, by lepiej zrozumieć daną postać. Dzięki takiej „zdolności" jesteśmy w stanie sprawdzić się w wielu sytuacjach. Umiemy wczuć się w daną chwilę. Łatwiej możemy zrozumieć damy problem. Człowiek bez wyobraźni byłby niczym. Bez wyobraźni nie wymyślono by niczego, dlatego rozwijajmy ją. Oczywiście nie tylko przez gry, nie bądźmy ignorantami, byłoby to nie dopuszczalne.

Hojdaczek



AR-eakcje

O Matko Boska, jak to się stało, że na świecie są jeszcze tacy ludzie jak ten muł (przepraszam prawdziwe zwierzęta) – co brał udział w dyskusji ze Smugglerem w „Schwytanych w sieci" w SPEC 01/07. Starałem się zrozumieć, co miał do przekazania i o co tak naprawdę mu chodziło, ale większego sensu to nie miało. Narzeka, sam chyba nie wie, na co. Czy chce, czy nie chce i tak musi się pogodzić z faktem, że CDA jest na rynku już trochę, wyrobiło sobie renomę, ma dziesiątki tysięcy stałych czytelników, od jakiegoś czasu wcale nie jest takie drogie jak na to, co zawiera (płyta DVD z grami, programami, bonusami itp). (...)

Chciałem kilka słów o sobie naskrobać, by tytułowy muł nie myślał, że mam 14 lat, kręcone zęby i cwaniakującą przy klawiaturze. Mam 29 lat, żonę, wspaniałego synka i jestem żołnierzem zawodowym. CD-Action kupuję od 2000 roku – czego oczywiście nie pochwala moja żona. (...)

alexx aka Tomasz**

Kiedy otworzyłem AR, pierwszy list dotyczył piractwa-robactwa. Zastanawiam się, czy szanowny Kapitan Marcepan nie ma w swojej kolekcji gier jakiegoś pirata?? Przy obecnych cenach gier komputerowych po prostu nie da się nie mieć w swoim zbiorze chociaż jednego pirata.

Tu bym polemizował. Chyba że chce się mieć w zasadzie każdą grę, która pojawi się na rynku...

Oczywiście zgadzam się, że ich rozpowszechnianie to kradzież itp., ale trzeba się postawić na miejscu tych biedniejszych graczy (np. mnie, ja ledwo co uzbierałem na ten numer CDA, gdyż wszystkie pieniądze idą na neta i kolejne doładowanie do komórki, a moi rodzice nie zarabiają kokosów).

No właśnie: net, komórka, piwko, fajki... i biedny jestem, nie stać mnie na gry...

I wtedy postawić pytanie, czy gdy nie masz pieniędzy na grę, którą od dawna chciałeś kupić, masz inne wyjście niż taką „kradzież", jak ściągnąć ją darmo z neta??

A np. poczekać pół roku i kupić w jakiejś „taniej serii" to pies? Że pograsz „dopiero" w pół roku po premierze? A co, gra przez ten czas do d... już będzie? Bo jeśli tak, to i w ogóle jej kupić nie warto... :) A jak nie – to w czym problem? Sam dopiero teraz będę pocinał w Darka Mesjasza. I co straciłem na tym, że wcześniej nie grałem? Najprościej po prostu ukraść „bo nie mam przecież innego wyjścia". Ależ masz, tylko wolisz go nie zauważać...

Więc niech się szanowny Marcepan zastanowi, czy ktoś, kto ledwo uzbierał 14,5 zł na CDA, ma szansę kupić oryginał w sklepie za 140zł??

...To co, kradniemy te Mercedesy? Bo nas na nie przecież nie stać?

A teraz z innej beczki. Pan opoz zbeształ was za styl waszych recenzji. Na szczęście niesłusznie. Sam nie wyobrażam sobie waszych recenzji bez nuty sarkazmu, ośmieszenia i drobiny uśmiechu. Przecież to nieodłączne elementy recenzowania w CDA. Nie wyobrażam sobie recenzowania w CDA tak poważnie, jak by to pisał jakiś zgrzybiały profesor, który nie wie, co to śmiech.

Psyduś

W numerze specjalnym niejaki opoz przyczepił się do waszego słownictwa: strasznie mnie tym rozbawił. W żaden sposób nie potrafię zrozumieć, jak można wpaść na pomysł, by zarzucać komuś zbyt inteligentny styl wypowiedzi. To jest całkowity absurd. Podobni jemu ludzie chcą was obrazić poprzez wyzwiska czy jakikolwiek inny sposób. Często w odpowiedzi ukazujesz im, Smugglerze, że nie są w stanie urazić cię w tak prostacki sposób. Ale oni tego nigdy nie zrozumieją, gdyż takowa odpowiedź jest dla nich wciąż skomplikowana. Niestety w ich mniemaniu udowodnisz swój intelekt dopiero wtedy, kiedy też ich zbluzgasz co lepszymi epitetami i dowiedziesz, że stoisz tak samo wysoko w ewolucji jak oni. :)

(...) Tak nawiasem mówiąc, przed chwilą zdałem sobie sprawę, jak stresujące jest pisanie do was. :) Pisząc do was kilka razy czułem się jak na prezentacji z polskiego, :) nie będąc pewnym, czy zostanie zaliczona – człowiek może się zestresować.

PS Niech cię nie zmyli moja ksywka (ciut nietypowa, ale jakoś tak wyszło na przestrzeni dziejów), nie jestem przedstawicielem płci pięknej. :)

Zuzia_WNZ.

Nie przejmuj się, kochaniutki, ja też nieumalowany.

Wypowiedź opoza (AR spec/07) sieknęła mnie na tyle mocno, że nie wytrzymałam. Gdybym nie czytała AR jak zwykle wygodnie rozwalona na kanapie, ;) to bym się chyba przewróciła na widok listy „trudnych słów" by opoz: „ironia", „sarkazm", „pietyzm"?! Rozumiem jeszcze, że pozostałe miały za dużo sylab i autor listu się przy czytaniu pogubił... ale naprawdę można się załamać, kiedy sobie uświadomię, że ktoś uważa, że słowa, których ja używam niemal codziennie, są używane wyłącznie w celach szpanerskich... :/

Wisienką na torcie jest zresztą wypowiedź o „pierdzeniu w stołek, wkuwając kolejne encyklopedyczne wiadomości" – człowieku, od kiedy erudycja i wiedza wykraczająca poza smutną średnią krajową to grzech!? Przeraża mnie świadomość, że od lat żyłam w paskudnym błędzie sądząc, że ludzi się za te cechy ceni... (...)

Dobrze, że jest to CDA i chociaż paru takich opozów się zbulwersuje, że teksty są w nim za trudne i autorzy się popisują, bo to niemożliwe, by ktoś naprawdę był mądrzejszy od nich, to może inni coś z tych tekstów wyniosą.

Daedhela

Chciałbym poruszyć dwie sprawy, które mnie niepokoją w CDA. Pierwszą z nich jest powielanie przez redakcję schematu, że człowiek słuchający techno nie ma prawa interesować się grami, fantastyką („Wiedźmin", „Diuna", saga Terrego Goodkina itp.) oraz o zgrozo – być fanem CDA.

A mnie BARDZO niepokoi fakt coraz mniejszej zdolności do czytania ze zrozumieniem tego, co mówię w AR (bo to o to chodzi, prawda?). Zacznę od tego, że MOJE zdanie zawarte w AR NIE JEST oficjalnym stanowiskiem redakcji (a jeśli jest, wtedy piszę, że „to jest oficjalne stanowisko CDA"), zatem proszę nie przenosić moich poglądów na całą ekipę... Po drugie zaś, powiedziałem tyle, że MOIM ZDANIEM osobnik, który nie lubi czytać książek, zwykle zbyt bystry nie jest. Dodałem też, że NIE oceniam ludzi po tym, co noszą na sobie, jakiej długości mają włosy i jakiej muzyki słuchają. Więc skąd, u diabła, taka teoria u ciebie, a?

Drugą jest rozmnożenie się różnorakich kącików zainteresowań odnoszących się niekoniecznie do grania. Moim zdaniem, świetnie to wychodzi, tylko brakuje mi tam szczególnie jednego, a mianowicie: mangi i anime; czy naprawdę nie dałoby się tego w jakiś przecudowny sposób umieścić w waszym piśmie?

igus10

Chryste, a co ma manga i anime wspólnego z komputerami (pominąwszy filmy zrobione za pomocą animacji komputerowej) i grami? Nie dajmy się zwariować, bo jak manga, to może coś dla skejtów, fanów hodowli kanarków, miłośników sportów ekstremalnych i maniaków XVI-wiecznej poezji francuskiej? Nie możemy i nie chcemy być pismem o wszystkim i dla każdego. Jesteśmy pismem dla graczy (czyli nie tylko o grach...), ale są jakieś granice „wszystkoizmu", który można u nas znaleźć. Manga i anime są poza tymi granicami...

(...) Teraz czas na sprostowanie i takie tam. W Frustrat Zone (CDA nr 138) opoz napisał: „(...) nielubiący czytać/słuchający techno (...)" i dalej, że w skrócie są głupi. Ty potwierdziłeś i tu właśnie trochę mnie w tyłek pije...

No masz. Kolejny. Wszystkim, którzy tak sądzą, zalecam jeszcze raz przeczytanie mojej odpowiedzi. Powooooli.

Bo nie do końca wiem, o co konkretniej ci chodzi. Rysunek podkreśla, że chodzi zarówno o czytanie, jak i słuchanie techno.

Rysunek jest autorstwa Marka Lenca i jemu tyłek trujcie, jeśli uważacie, że zawiera obrażające was treści. :) Dla mnie był tylko żartobliwym komentarzem o oczywistym i ironicznym, ale przecież nieobraźliwym sensie. Naprawdę trzeba wam wszędzie „kawa na ławę" wykładać „to jest żart, a autor ma na myśli, że..."? No, ludzie...

Tu muszę wyrazić swoje oburzenie, gdyż ludzie słuchający techno NIE są głupi, tak jak metale NIE śmierdzą, a dredy NIE są robione na piwo i chipsy (bo i o takich mądrych słyszałem).

W porządku. A dzieci nie przynoszą bociany. Też dla mnie to nowość jest... :)

Nie wiem, jakie jest twoje zdanie na ten temat, bo wyraziłeś się nie do końca jasno, stąd nawet nie wiem, czy dalej wymyślać argumenty. :) Pozdrawiam i liczę na wyjaśnienie sprawy. :)

Kozworld

Nie mam już sił tego komentować...

Myśl miesiąca:

Jak odróżnić chłopców od mężczyzn? To proste – po cenie ich zabawek!

Wortale vs. czasopisma

Jakoś wbrew pojawiającym się od lat co najmniej kilku szumnym zapowiedziom e-booki nie zaszkodziły tradycyjnym, papierowym nośnikom i to nie tylko w Polsce, ale też na znacznie bardziej pod tym względem rozwiniętych rynkach zachodnich i dalekowschodnich. Osobiście (podobnie jak i wiele mi znanych osób) nie lubię czytać dłuższych tekstów w Internecie. (...)

Nie mówiąc już o tym, że zaliczam się do grupy osób, którym przyjemność sprawia także pooglądanie i poczytanie sobie o grach, bo raz, że w pewnym wieku czasu na granie nie ma się już tyle, ile kiedyś (smutne, acz prawdziwe), dwa, że znaczna część nowych gier na moim nie-tak-znów-starym-PC osiągnęłaby pewnie w porywach do 5 fps. Trzy – może to deklaracja dość dziwna w naszym pięknym kraju – gry tanie nie są (tego tematu dalej rozwijać nie będę). W związku z tym nie przekona mnie żaden argument o tym, że w momencie publikacji miesięcznik jest już mocno przeterminowany, że niewygodny, że drogi... Aż takiego zalewu wartych uwagi gier chyba jednak nie mamy, by trzeba było na ten temat dzienniki publikować.

Last but not least większość portali internetowych ma problemy z budowaniem własnej marki i utrzymaniem lojalności czytelników – nawet własnych „antyfanów" nie mają. ;-) Cóż, z pewnością te kilka przytoczonych przeze mnie argumentów sporu nie rozstrzygnie, jednak wbrew niektórym zapowiedziom raczej żaden portal w przewidywalnej przyszłości papierowi mocno nie zaszkodzi.

Janek

Właściwie możemy wybierać: papier czy szkło. (...) W moim przekonaniu obydwie te opcje doskonale się uzupełniają. Z jednej strony, bardzo aktualne informacje na portalach internetowych. Krótkie i co najważniejsze – na monitorze można poczytać w pracy, kiedy nie ma się już ochoty nic robić, a szef nie marudzi, że zajmujemy się pierdołami – w końcu nos w monitorze. Wychodzimy z pracy, 20 minut w autobusie, w sam raz, by przeczytać recenzję, wściekły czekasz na tramwaj, idealny moment, by poczytać „Na luzie". Uf, nareszcie w domu, kawka, ciastko i CDA – idealny relaksator.

Dziś jeszcze granica między tymi dwoma światami jest dość wyraźna, ale już w najbliższej przyszłości, wraz z upowszechnieniem się nareszcie zaakceptowanego przez dużych producentów wynalazku o nazwie elnk, ta granica się zatrze. Powstanie nowa forma przekazu łącząca mobilność i lekkość papieru z aktualnością serwisów internetowych. Patrząc w przód życzę nam wszystkim elnkowego CD-Action, 14,90 abonamentu za miesięczne aktualizacje, karty prepaid w kioskach i płytki dla chętnych.

TaxMan

Z Archiwum X :)

Trzeba przyznać, ze wasz plan był doprawdy genialny. Całe lata trwało, zanim udało mi się pojąć jego wagę choćby w znikomym stopniu, teraz jednak jestem już niemal pewny – choć świetnie się maskujecie i ukrywacie, rozgryzłem was. Trzeba przyznać, że wykazaliście się niemałą inwencją – założenie małego, pozornie pozbawionego szans czasopisma i powolne podbicie rynku było jedyną szansą, by nie wzbudzić podejrzeń. Co było później, mogę się tylko domyślać, bo

SCHWYTANE W SIECI

Czyli to, co ludzie o CDA (i nie tylko) w Sieci wypisują...

Piotr9999: CDA to horror dla mojego portfela (jak dziewczyna przez które musze co 3 dni kupować kartę do telefonu :P) ale dla oczu.... umysłu.... i kompa.... to rozkosz....PC-ORGAZM :P:P

Fallen-Death: A chyba mnie pogrzało nie mogłem zasnąć, bo myślałem o cda, śnił mi się nowy nr cda (wolicie nie znać szczegółów snu), przebudziłem się o 3:30 i nie mogłem już zasnąć to zacząłem przeglądać cda od 2003 roku bodajże, miałem iść do kiosku o 7:00 ale nie wytrzymałem i poszedłem o 6:30, przed chwilą przeczytałem całe cda. AAAAAA i co ja teraz przez miech będę robić. PS. Poza tym jestem normalny.

Adrain: trzy lata temu w mojej miejscowości szedłem do mojego kolegi, idę sobie przez park w ogolę słonko świeciło i takie tam, nagle widzę dwóch „poetów" z winkiem i szklaneczką przyglądam się bliżej a tu...jeden, cd action trzyma! Numer 06 czy 07/03 i czytają sobie....i to koniec bo nie przejmowałem się nimi... Ale w domu się z tego śmiałem – szkoda ze aparatu nie miałem....

Jaka tam szkoda – bardzo dobrze. Bo miałbyś inaczej moje zdjęcie.

jozan: No więc nabyłem najnowsze CDA. Wracając zawsze rozpakowuje i czytam. I tak idąc, idąc i idąc dostrzegam kontem oka jakąś osobę, a żem człowiek niekonfliktowy zszedłem jej/jemu/temu czemuś z drogi niefortunnie na tuż obok zaparkowany samochód. Po zebraniu się z maski okazał się to radiowóz policyjny. Na szczęście właścicieli nie było w pobliżu.

Blue sky: Idę sobie przez miasto z dziewczyną za rączkę, taki piękny obrazek. Nagle przejeżdża taksówka a ja rzuciłem tekstem: „Ciekawą jaką ma taryfę". Nagle – PLASK!!! Dostałem od dziewczyny w pysk! A ja się pytam: „Za co?" A ona „Za ten tekst o tej dziewczynie co szła!" Ja nie czaje. Wiecie co się okazało? Że jak ja powiedział „Ciekawe jaką..." to obok mnie akurat przechodziła taka dziewczyna. A moja myślała, że to było do tej dziewczyny..

Różności

rommel: Kdo ví odpoví. Jinak jak jste si všimli v Czechach jest ceska gra Alfa Prime drozsa niz v Polsce! 499Kč (CZ) proti 218Kč (PL).

Dla tych, którzy nie łapią czeskiego: fan z Czech nie może pojąć, jak to jest, że zrobiona przez Czechów gra jest tam ponad 2x droższa niż u nas. My też tego nie pojmujemy. Czeski film, jednym słowem!

Saeshi: Pewnej niedzieli ksiądz wygłosił kazanie o piractwie. Mówił, że jest złe, że to kradzież i należy się z tego spowiadać... Kilka dni później poszedłem do spowiedzi, a jako że przypomniałem sobie o kazaniu, powiedziałem dokładnie tak: UŻYWAŁEM (żeby nie było, że używam nadal!!! Zmądrzałem przez ten okres) pirackich kopii gier...

Ksiądz – A kto ich dzisiaj nie używa (ze wstydem).

Pierwszy raz zaśmiałem się w konfesjonale... normalnie nie mogłem wytrzymać!!! Naprawdę ksiądz mnie zaskoczył... ale nikt nie jest doskonały.

Ksiądz też (tylko) człowiek... Ale doceńmy, że a) wyznał grzech, b) wyraził skruchę. :)

choć znam cele, nie znam metod. Nie zmienia to jednak faktu, że stworzyliście na rynku efektywny dla was monopol, niszcząc inne pisma i wypuszczając „podpuchy" – „konkurentów", którzy odstraszają klientów od siebie i oddają ich wam, nie pozwalając zboczyć z prostej ścieżki.

Co was zdradziło? Rozwój. Bauer, który was „wykupił" – dobre sobie, piękny przekręt. Podporządkowując sobie to wydawnictwo zyskaliście dominację na rynku rozleglejszym niż rynek graczy komputerowych, nakłaniając gospodynie domowe („matki graczy") i osoby dorosłe („mam 35 lat i jestem waszym czytelnikiem") do kupowania waszego pisma. Ponownie, nie znam metod, jednak badania wskazują na hipnotyczny tusz. Ostateczną pewność jednak zyskałem, kiedy doprowadziliście do wojny w Iraku, by ukarać Saddama za zarzucenie prenumerowania CDA, a także ustawiliście wybory tak, by wygrała Wiadoma Partia – zdesperowani gracze musieli sięgnąć po wasze pismo.

Rozgryzłem was. Mam dowody. Nie zdołacie zamknąć ust prawdzie. Przesyłam pocałowania w stopę (lewą).

Von Trupka

Niechaj Von Trupka pocałuje mnie w... czółko. I nie mam cię za dupka, a najwyżej za Sala Cesona. :P

Sposób na życie

Piszę, by ci podziękować. Za co, zapytasz? A za to, że zamieszczasz swoje fotki na coverach. Od dawna chciałem zająć się czymś twórczym, ale nie wiedziałem, czym. Pisanie nie dla mnie, rysować nie umiem. O fotografice myślałem, ale wychodziłem z założenia, że nie będę miał co fotografować i nie będę umiał robić „ładnych" zdjęć. Myślałem, że trzeba mieć to „coś", co pozwala inaczej patrzeć na świat, przez obiektyw.

No, coś trzeba mieć: aparat. Poza tym troszkę czasu na focenie. No i choć odrobinkę talentu, choć to niekonieczne – ale tak jest jakby łatwiej. Moim zdaniem zresztą, większość ludzi taką odrobinkę ma, tylko o tym nie wie. :)

Nie wiem, jak to określić i nazwać. Ale jak oglądałem twoje zdjęcia, zauważyłem, że jest wiele rzeczy, na które nie zwraca się na co dzień uwagi, a są piękne.

No właśnie. Fotografia nie musi zaraz oznaczać fotografii artystycznej/studyjnej czy rodem z National Geographic. Ja np. staram się pokazywać rzeczy powszechnie znane, ale – inaczej niż zwykle. Czyli (moje motto): „niebanalnie pokazywać banał". Czasem mi się udaje. A jak nie? No to co: najważniejsze to gonić króliczka, a nie złapać go. Zresztą to, co przychodzi łatwo, nie budzi większych emocji... A skoro to mi daje radość i pozwala spędzić czas nad czymś bardziej konstruktywnym niż 345 zaliczenie Call of Duty 2 dla przykładu... Przy okazji na foceniu można też zarabiać – mnie np. udało się sprzedać kilka fotek do pism. Wprawdzie dużo więcej wydałem na sprzęt, niż zarobiłem na tym – ale liczy się sam fakt. :)

Postanowiłem spróbować, bo „co mi szkodzi". Ku mojemu zdumieniu ludzie, którzy widzieli moje zdjęcia, wypowiadają się dość pochlebnie.

Rafał

No to powodzenia. Innych też zachęcam do znalezienia sobie jakiegoś kreatywnego hobby – np. można komponować muzykę (na komputerze!), a nie tylko strzelać i seryjnie zbawiać świat, nie?

Wartości...

Każdy ma jakieś wartości, które kierują jego życiem. Zawsze marzyłem, że będę starał się być najlepszym, że to będzie szanowane. Wyobraźcie sobie, że mam 18 lat. Pośród rówieśników nie mam w zasadzie znajomych ani tym bardziej przyjaciół. Dlaczego? Aby być akceptowanym przez rówieśników, musiałbym rzucić wszystko, co do tej pory uznawałem za słuszne – i równać w dół. Przecież do pracy można jechać do Anglii. Ale trzeba chociaż potrafić zamiatać, by dostać pracę w owej Anglii. Nauka to syf, wszystko to syf. Liczy się „pifko" i „fajka".

A ludzi dziwi, że ucieka się w świat gier. Znam wiele osób, jednak kontakty „w realu" utrzymuję łącznie... z czterema osobami. Tak, z czterema (4). A innych znam z sieci. Wielu moich znajomych to obcokrajowcy poznani gdzieś w Lineage albo z jakiegoś forum. Z reguły internetowi maniacy podobni do mnie. Zaraz ozwie się Smuggler, że pewnie jest w tym moja wina. Bo jest.

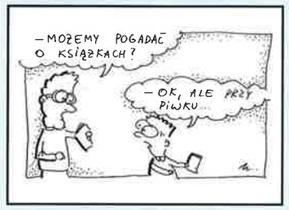
Wcale tak nie powiem. Mam podobnie, choć jednak kontaktów więcej w realu utrzymuję.

Że to chore i powinienem coś z tym zrobić. To jest chore. Ale wolę tak, niż w zamian za akceptację staczać się. Łatwo ci będzie mówić, Smugg, bo masz inteligentnych kumpli w redakcji.

Hm, no wiesz, przecież „eld jezd gupi". :)

A ja nawet nie mam z kim o książkach pogadać...bo czytanie jest dla frajerów.... Ktoś kiedyś wygłaszał teorie, że młodzież XXI wieku będzie żyła w cyberprzestrzeni, nie znając realnego świata. Poprawną wersją jest, że część będzie uciekała do cyberprzestrzeni przed zgrają potrafiących jedynie wysyłać esemesy i pić piwo w obrzydliwych pubach, bo lepiej wydać 3 złote w jakiejś mordowni niż kilkanaście w eleganckim lokalu. Zresztą... nieważne, co się pije, ważne, by sponiewierało.....

Nikopol



Panopticum

Drogi Smugglerze, zauważyłem, że w prawie każdym numerze Action Redaction wspomniacie o piractwie, że jest złe itp., itd. Chciałbym ci powiedzieć, co o tym myślę. W tym liście nie mam zamiaru przekonać cię, że piractwo jest dobre ani że jest złe, ale że piractwo to sprawa twórcy gry, nie nas.

Naturalnie, tak jak np. kiedy siedzimy w samolocie, w którym płoną silniki, to jest to wyłącznie problem obsługi, nie nasz. Nas to W OGÓLE nie obchodzi. Do czasu.

Gdy widzę dopiero co wydane gry na półkach sklepowych za 130 zł, szanuję to, że tak wysoko twórcy cenią swoje umiejętności wykorzystane w grze, ale wiadomo, że przychodzi zawsze do głowy „stary, kup sobie pirata za 15 zł, a zaoszczędzisz na tym 115 zł! Przemyśl to, stary! Opyli ci się. Zrób to". Oczywiście zgadzam się z moimi myślami, kupuję sobie wtedy pirata. I to nie wcale na złość twórcom owej gry. Wierzcie czy nie, ale nie zależy mi jakoś na ładnym opakowaniu, instrukcji do gry i ambitnemu obrazkowi wypalonemu na płytce. Dla mnie liczy się zawartość danej płyty.

Nie no, załamka po prostu. A ta zawartość płyty zrobiła się SAMA? Za to, że przez xx miesięcy xxx ludzi (zwykle bardzo dobrze opłaconych + ZUS + podatki) siedziało (czynsz za lokal!) i robiło tę „zawartość" (a sprzęt to za darmo dostali?), to już ci wisi. Twoim zdaniem, te 130 zł to głównie cena pudełka i instrukcji? Nawet mi się nie chce tłumaczyć, jak głupie jest takie myślenie.

Piszecie, że kupowanie piratów to kradzież pieniędzy twórców dalnej gry. Ale zapominacie o bardzo ważnej kwestii – to oni się na to zgodzili, to oni zrobili tę grę i to oni tworzyli zabezpieczenia do gry. Skoro tak słabo ją zabezpieczyli, chyba mogli przeanalizować, co się stanie, gdy ją wydadzą.

Ty, to może oskarżmy ich o niedbalstwo w zabezpieczeniach – niech zapłacą z 10 mln $ kary za takie olewactwo, tak by do każdego pirata dołożyli, powiedzmy, 100 zielonych nabywcy. Będą mieli za swoje! I jak rozumiem, ci, którym ukradziono samochody, są temu współwinni – widać, chcieli tego, skoro tak kiepsko zabezpieczyli bryki przez złodziejami!

I wtedy nie sprzedawaliby swoich gier, bo by wiedzieli, że ich zabezpieczenia każdy użytkownik, nawet „żółtodziub", może złamać.

Wiesz, to jest pomysł. Tylko tak sobie myślę, że jakby 100% producentów cię posłuchało i NIE wydało swoich gier, CO BYŚCIE, #$^%^, piracili?! (Normalnie aż mnie ręka swędzi, by głoszącego takie herezje w „DZIUB" walnąć.)

Moja wina, że tak słabo te gry zabezpieczyli? Jeden ruch palca, płytka skopiowana i gotowa do wypalenia?

A powinna wybuchnąć w nagrywarce i urwać wam te durne łby... To fakt. Wtedy może byś się czasem zastanowił jeden z drugim, co czynisz i czy warto.

Zabezpieczenia są naprawdę minimalne, a przecież swoje usługi cenią za ponad 100 zł...

Facet, ale CO TY BREDZISZ? Uważasz, że gra kosztuje ponad 100 zł, bo to jest KOSZT JEJ ZABEZPIECZENIA?!!!!?

Sam kupiłem grę Sacred platynową edycję z dodatkiem Underworld za 50 zł,

bo bardzo mi się opłacało (był dodatek, instrukcja przejścia gry i pełno różnych bajerów, w tym gra po polsku!) i jestem z tego bardzo dumny; gra bardzo wciągająca, a w dodatku to po prostu jeden wielki PANCERNIK zabezpieczeń. Żadnym programem tego nie złamałem, mało tego, każda płyta gry wymaga autoryzacji płyty + CD-Key, którego wymaga każda sztuka płyty. Mało tego, pasuje tylko 1 CD-key do jednej płyty, więc nie można wyszperać żadnego w necie ani żadnym programem.

Tja, bezczelni ci twórcy. Całe 5 dych. Zdzierstwo, bandyctwo i chamstwo. Oskarżmy ich o utrudnianie życia piratom!

A to, że grę za 130 zł kupi jakiś 10 latek i skopiuje byle jakim programem z netu, wypali i sprzeda na rynku, to już sprawa twórców gry, nie nasza. Bo to oni robili swoje zabezpieczenia, które nawet małe dziecko potrafi złamać.

Też mi nie p***, że gry są kiepsko zabezpieczone. Są i gry bez zabezpieczeń (poza, powiedzmy, serialami), ale to tak czy siak niczego nie usprawiedliwia. Sam fakt, że stoi ten nieszczęsny samochód (wiem, nadużywam tego porównania...) otwarty, bo kierowca albo zapomniał go zamknąć, albo jest tak naiwny, że uznał, iż nie jest to konieczne, nie oznacza, że można/trzeba go ukraść, nie?

Żeby było ciekawiej, ja bym nie kupił gry za 130 zł z takiego jednego prostego powodu – wolałbym kupić grę za 15 zł u pirata, a 115 dać biednym, kupić im coś do jedzenia albo picie czy nawet odzież jakąś, w jakiś sposób im pomóc, niż dawać autorowi, by ją przepił, przepalił papierosami albo zaspokoił nimi potrzeby. Taka moja opinia!

Jasne. Tylko że ty nie dasz tych 115 zł biednym, to oczywiste. Ja też mogę powiedzieć: *„jakbym miał 1 mld $, dałbym 500 mln na biednych"*, a na razie mam w portfelu (niech sprawdzę) 135 zł, więc na biednych dam... nic (no, może 1-2 zł). Że co, że mógłbym dać połowę, skoro chciałem pół hipotetycznego miliarda oddać? No wiesz, ale ja sobie TYLKO teoretyzuję, nie? A ta stówka przecież MOJA realna kasa i czemu mam ją komuś dawać? :)

I tak właśnie wygląda ta wasza filozofia. Pominę już fakt, że jeśli zarobię uczciwie jakąś kasę, mam święte prawo zrobić z nią, co tylko zechcę (przepić, przepalić, na „panny" wydać) i @#$% ci do tego – aniś ty mój sędzia, ani opiekun... (Swoją drogą, ciekawe, na co TY wydasz te „zaoszczędzone" 100 zł. Na biednych, co? Tja, na biednych sprzedawców blantów, piwa albo fajek...)

Wiesz, marzy mi się, że pójdziesz kiedyś do pierwszej pracy (powiedzmy, za 1000 zł na rękę) i po miesiącu szef da ci 20 zł tłumacząc, że jakby ci dał 1000 zł, to byś przepił albo na panienki wydał, więc on woli tobie dać 20 zł, a 500 zł odda na biednych (resztę zatrzyma dla siebie), więc spad, frajerze. I dopiero będziesz się pluł, co to za oszust, złodziej i sk...syn...

Co o tym myślisz Smuggler?

(namiary znane)

Myślę – tylko mi się nie obraź – że jesteś BARDZO, BARDZO głupi i dziecinny. Głupi dlatego, że nie rozumiesz prostych mechanizmów ekonomicznych, wedle których kręci się ten świat. A dziecinny dlatego, że uważasz, iż liczy się tylko i wyłącznie TWOJE dobro, a cały świat jest po to, by ci służyć i robić dobrze. Obawiam się, że czeka cię w życiu sporo przykrych niespodzianek, gdy trafisz na kolesi, którzy też będą wyznawać taką „filozofię" i cię nieraz wydymają bez mydła. Ale jakoś wcale mi cię w tym momencie nie żal. To twój problem, nas to nie obchodzi. Nie?

Normalny

Z góry informuję, że list ten kieruję do jednego, aby nie być pobitym przez smuggglera ani też niewysłuchanym przezeń. Mianowicie skoro Ssmuggler zamienił wspaniałe AR w swoje bagno i grzęzawisko, to w CDA powinno stworzyć się nowy kącik dla osób normalnych (tak, panie smg, pańskie zachowanie przestaje być normalne), które mają sugestie nt. wyglądu pisma czy też kierują się tam z jakąś prośbą. Dziękuje za wysłuchanie, towarzyszu.

już

Pisanie listu do ducha to zaiste przejaw „normalności". :) A między nami AR to także kącik dla normalnych, trafiają się też normalne odpowiedzi, ale nie nagłaśniaj tego, bo się głupi wystraszą i nie będzie więcej takich listów. :P

Wątpliwości

Witam. Jestem waszym czytelnikiem od 2002 r. I dopiero teraz nasunęły mi się pewne pytania dotyczące waszego czasopisma:

– Dlaczego CD-Action jest wydawane zawsze we wtorek, a nie inny dzień tygodnia?

Bo nam wiosło ukradli. A tak serio – czy to ma jakieś znaczenie, że we wtorek, a nie środę albo piątek? Po prostu tak wyszło.

– Czy powrócą kiedyś teksty o Dr Actionsteinie i pilocie Falconie? Teksty były bardzo długie, ale strasznie zabawne i wciągające.

Pytanie raczej do ich autorów, a nie do nas. My nie mamy nic przeciwko.

– Dlaczego nie dajecie pełnych wersji gier z EA? Pokłóciliście się o coś czy po prostu EA was nie lubi?

EA i LucasArts nie sprzedają NIKOMU na świecie swoich gier na coverki. Szkoda, ale ich gry, ich wybór, ich wola.

– Czy opłaca wam się dawać gry na DVD, które kosztują od 19,99 do 50 zł?? Wg mnie to jest to tracenie pieniędzy, a nie ich zarabianie.

Ciągła obecność tych gier na coverkach jest chyba odpowiedzią... Przypominam też n-ty raz, że cena licencji gry i jej cena w sklepie to są naprawdę dwie zupełnie różne rzeczy...

– Czy kiedykolwiek dacie na DVD jakąś megaprodukcję w czasie jej wydawania na rynku? Coś w stylu Spore lub Assassin`s Creed?

Adi

Bad Day LA, Psi Ops, Frater itd. – to były światowe premiery na naszych coverkach. Ale na MEGAhity bym nie liczył, tak jak nikt nie dołączy np. GF 8800 do każdej paczki chipsów...

LOL

Mam małe pytanie, otóż... wolisz głupich fanów czy mądrych anty?

Mądrych anty. Czasem się trafiają (i jedni, i drudzy).

Chcesz, by twoja ksywka znalazła się pod listem w AR? Wyślij SMS pod numer 5555 o treści zależnej od treści listu:
– „antyfan", „podpucha" tudzież „pirat" (koszt 1,22 zł)
– „schwytany", „frustrat" bądź „dys" (koszt 2,44 zł)
– „inteligent", „rozsądny" lub „rozpisany" (koszt 12,20 zł)

Idziesz do kiosku i kupujesz CD-Action. Zaczynasz czytać o grach i programach i zaczynasz interesować się informatyką. Po pół roku udaje ci się skonwertować DX10 tak, aby działał na wszystkich systemach. Zauważa cię Microsoft – stajesz się głównym projektantem. Po pięciu latach przejmujesz firmę i stajesz się żywą legendą wśród graczy. Nieźle jak na czasopismo za 14,90...

Po dziesięciu latach potrafisz nawet napisać taką wersję Windows, by się wieszała nie częściej jak raz na tydzień. Hm... nie, w to nawet w reklamie nie uwierzą...

Mając przedwakacyjne nastroje brechtało z was Ich Dwoje: Smuggler & Ghost of Mr Jedi

RYSUNKI – MAREK LENC, WWW.LENC.BLOGSPOT.PL

GDZIE JEST LINIA KOMEND?
Musisz mieć skrót (ikonę) do gry. Zakładam, że masz takowy na ekranie. Klikasz go prawym przyciskiem myszy. Z menu wybierasz WŁAŚCIWOŚCI i klikasz. Otwiera się kolejne menu. U góry widać opcję SKRÓT. Klikasz ją, co owocuje otwarciem menu. W nim znajdujesz OBIEKT DOCELOWY – to właśnie slynna linia komend!

Age of Pirates – Caribbean Tales

Edycja pliku z postacią
Dane postaci zapisane są w plikach **Characters_init.***, które znajdują się w katalogu **Program Files\Playlogic\Age of Pirates – Caribbean Tales\PROGRAM\Characters**. Zanim otworzysz plik, zrób jego kopię, by w razie jakiegoś błędu móc przywrócić wcześniejszą wersję. A teraz do rzeczy. Otwórz **Characters_init.*** za pomocą Notatnika i znajdź linijkę:

string ch.money = „########"

Teraz wystarczy zamienić znajdującą się w cudzysłowiu liczbę na ilość złota, które chcemy mieć w skarbcu. Dodatkowo można również podnieść poziom umiejętności, zamieniając dane zapisane w pliku na coś większego. Są one zapisane w następujący sposób:
ch.skill.Leadership = „#";
ch.skill.Fencing = „#";
ch.skill.Gun = „#";
ch.skill.Sailing = „#";
ch.skill.Tactic = „#";
ch.skill.Accuracy = „#";
ch.skill.Cannons = „#";
ch.skill.Grappling = „#";
ch.skill.Repair = „#";
ch.skill.Defence = „#";
ch.skill.Commerce = „#";
ch.skill.Sneak = „#";
ch.skill.freeskill = #;
ch.perks.freepoints = #;

Gdzie # to dowolna cyfra – podmień ją na coś większego, i gotowe. Po zakończeniu edycji pliku zapisz go (przy użyciu komendy Zapisz), a następnie uruchom grę i ciesz się z nowych możliwości.

Battlestations: Midway

Wszystkie poziomy i filmy
Stwórz nowy profil, a jako imię wpisz **Henry Walker**.

Maelstrom

W czasie gry wpisz:
feedme – dostaniesz po 1000 jednostek każdego surowca
conquerearth – wpisz go na ekranie Wyboru Kampanii – masz dostęp do wszystkich kampanii
iwinagain – wygrywasz misię... misję
ihavethepower – dostajesz herosów na 6 levelu (wpisz to na 'battle screen')

Sam & Max

Tips działa w każdej części gry.

Naciśnij i trzymaj **[CTRL]** + **[Shift]** + **[D]**, a potem dwukrotnie kliknij myszką u góry ekranu – dostaniesz wszystkie przedmioty, odkryjesz sekrety itd.

Silent Hunter: Wolves of The Pacific

Trik polega na edytowaniu save'a. Wcześniej jednak warto zrobić jego kopię, jakby coś nie poszło zgodnie z planem. Save'y znajdziesz w „Moje dokumenty" w katalogu **SH4\DataCFG\Save Games\00000000**. Za pomocą edytora tekstu otwórz save (Career Track). Odszukaj sekwencję **Player Current Renown** i zmień jej wartość na np. **5000000000.00**. Zgraj plik, uruchom grę... i zobacz, co zrobiłeś. :)

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

Bieg w nieskończoność
Pod tym hasłem kryje się zwyczajne wyłączenie zmęczenia. Jak to zrobić? Włącz konsolę klawiszem **[~]**, a następnie wpisz:
g_always_run 1

Aby wyłączyć tę opcję, otwórz konsolę oraz wpisz kod:
g_always_run 0

Kody z wersji specjalnych
Przejdź do głównego katalogu z grą, a następnie uruchom plik Setup-bp. Wybierz dowolny język, a następnie jako Password #1 wpisz **pseudodog**, zaś jako Password #2 – **snork**. Pierwsze odblokowuje mapkę do multi o nazwie Pool, a także skiny wojsk UK oraz US. Drugie hasło – mapkę Dark Valley oraz ubiory sił zbrojnych Francji i Niemiec.

Supreme Commander

Włączenie cheat mode
W katalogu **c:/documents and settings/nazwa_użytkownika/local settings/application data/gas powered games/supreme commander** *(ufff)* odszukaj plik **game.prefs**. Zrób jego kopię bezpieczeństwa, a następnie otwórz Notatnikiem i na początku dodaj następujący tekst:
debug = {
enable_debug_facilities = true,
cheatenable = 1
}

Zapisz plik, uruchom grę, a następnie włącz konsolę klawiszem **[~]** i wpisz dowolny z poniższych kodów:
Teleport – teleportuje wybraną jednostkę do miejsca wskazywanego przez kursor
BlingBling – zwiększa pojemność magazynów o 10 000 i sprawia, że nie będą stały puste
SallyShears – włącza pełny podgląd mapy
Nodamage – włącza/wyłącza nietykalność jednostek
KillAll – rozwala wszystkie jednostki i budynki w sposób bardzo efektowny
DestroyAll – rozwala wszystkie jednostki i budynki w sposób mało efektowny
Kill – rozwala wybraną jednostkę w sposób bardzo efektowny
Destroy – rozwala wybraną jednostkę w sposób mało efektowny
Show act – pokazuje dodatkowe informacje po lewej stronie ekranu
PopupCreatUnitMenu – przywołuje menu tworzenia jednostek
SetFocusArmyPlayer <-1 do 7> – pozwala przejąć kontrolę nad innym graczem (-1 to obserwatorzy)
Sim_gravity – zmienia siłę grawitacji (4,9 to standardowa)
SetArmyColor – zmienia kolor armii
DamageUnit ### – zwiększa uszkodzenia wybranej jednostki o ### punktów (wartość ujemna leczy jednostkę)
ai_freebuild – włącza natychmiastowe tworzenie jednostek i wymyślanie technologii
ai_instabuild – włącza darmowe tworzenie jednostek i wymyślanie technologii
RenameUnit – zmienia nazwę wybranej jednostki
IN_BindKey – przypisuje komendy konsoli do klawiszy
IN_DumpKeyNames – pokazuje wszystkie przypisane do opcji klawisze
WLD_gamespeed <-10 to 10> – zmienia szybkość gry
WLD_resetsimrate – przywraca standardową szybkość gry
WLD_increasesimrate – zwiększa szybkość gry o 1
WLD_decreasesimrate – zmniejsza szybkość gry o 1

Cheaty w trybie Multi/Skirmish
Aby je włączyć, musisz wybrać opcję Cheats On w menu Setup:
[Ctrl] + **[Alt]** + **[B]** – zwiększa pojemność magazynów o 10 000 i wypełnia je
[Ctrl] + **[Delete]** – kasuje jednostki
[Alt] + **[F2]** – przywołuje menu tworzenia jednostek
[Alt] + **[N]** – wyłącza/włącza uszkodzenia
[Alt] + **[A]** – wyłącza/włącza AI

WIELKA WIOSENNA PROMOCJA
wiatrówki
Teraz, dzięki zmianie ustawy o broni i amunicji wiatrówki GWINTOWANE o energii do 17 Jouli możesz posiadać BEZ ZEZWOLEŃ I REJESTRACJI!
BEZ ZEZWOLEŃ

LIDER-2 TRU-GLO
NAJTAŃSZY KARABINEK Z LUFĄ GWINTOWANĄ NA RYNKU
przyrządy celownicze typu Tru-Glo
jednostrzałowy, tradycyjnie łamany
prędkość początkowa: 230 m/s
zasięg strzału: ok. 200 m
celność w obiekt o śr. 5 cm – ok. 50 m
kaliber 4,5 mm lub 5,5 mm (w tej samej cenie)
waga: 2,8 kg; długość: 1090 mm
regulowana szczerbinka (w pionie)
przyrządy celownicze TRU-GLO ze światłowodami
bezpiecznik łamania lufy
możliwość zamontowania lunety (szyna 11 mm)
2 lata gwarancji
W KOMPLECIE:
karabinek Lider-2
paczka śrutu
zestaw tarcz
149 ZŁ
TERAZ TYLKO 99 ZŁ
LUB RATY 10 X 11,00*

LIDER-44 TRU-GLO
TERAZ Z CELOWNIKAMI ŚWIATŁOWODOWYMI TRU-GLO – USA
przyrządy celownicze typu Tru-Glo
jednostrzałowy, dolny naciąg
prędkość początkowa: 240 m/s
zasięg strzału: ok. 200 m
celność w obiekt o śr. 5 cm – ok. 50 m
kaliber 4,5 lub 5,5 mm (w tej samej cenie)
waga: 3,3 kg; długość: 1050 mm
regulowana szczerbinka (w pionie i poziomie)
przyrządy celownicze TRU-GLO ze światłowodami
możliwość zamontowania lunety (szyna 11 mm)
stała, GWINTOWANA LUFA – zapewnia dużą celność oraz trwałość sprzętu
W KOMPLECIE:
karabinek Lider-44
paczka śrutu
zestaw tarcz
199 ZŁ
NOWA CENA 149 ZŁ
LUB RATY 10 X 16,50*

LIDER-2 TRU-GLO SET
CENA KARABINKA LIDER 2 Z ZESTAWEM: 199 ZŁ
LUB RATY 10 X 22,00*
LIDER-44 TRU-GLO SET
CENA KARABINKA LIDER 44 Z ZESTAWEM: 249 ZŁ
LUB RATY 10 X 28,00*
WYJĄTKOWY ZESTAW STRZELECKI W PROMOCYJNEJ OFERCIE TYLKO Z KARABINKAMI LIDER 1 I LIDER 44
1 luneta 4 x 20 89 zł
2 kulochwyt + 20 tarcz 39 zł
3 zawieszka na śrut 29 zł
4 paczka śrutu 12 zł
5 okulary strzeleckie 29 zł
6 pokrowiec 39 zł
wartość 237 zł
TERAZ TYLKO 100 ZŁ
OSZCZĘDZASZ AŻ 137 ZŁ

WEBLEY XOCET
WEBLEY-SPRAWDZONA MARKA WŚRÓD WIATRÓWEK
lufa gwintowana, łamana
prędkość początkowa: 280 m/sec
kaliber: 4,5 mm
długość: 1044 mm
długość lufy: 445 mm
waga: 3,3 kg
energia pocisku: około 16,3 J
bezpiecznik automatyczny
spust regulowany, dwustopniowy
profilowana kolba bukowa
regulowane przyrządy celownicze
możliwość zamontowania lunety (szyna 11 mm)
W KOMPLECIE:
paczka śrutu
zestaw tarcz
Model okrzyknięty najlepszym karabinkiem sprężynowym w klasie cenowej do 1500 zł!
Najlepszy wybór dla początkujących - na długo zapewni świetne wyniki strzeleckie a bardziej doświadczeni strzelcy docenią jego doskonałe walory już po pierwszym strzelaniu.
1190 ZŁ
LUB RATY 10 X 131,00*

LUKAS RATY
RATY NA TELEFON BEZ PIERWSZEJ WPŁATY
*dokładna wysokość raty zależna jest od zdolności kredytowej.
gwarancja: 24 miesiące
wysyłka towaru w ciągu 24 godzin Poczta Polska (od 9 zł) lub kurier DHL (15 zł)
14 dni testu bez ryzyka
dla firm wystawiamy faktury VAT
KATALOG ZA SMS
aby otrzymać katalog wyślij SMSa pod nr 7965 o treści katalog.cd.adres do wysyłki; koszt wysłania jednego SMSa – 9 zł + VAT
PRZY ZAKUPIE POWYŻEJ 299 ZŁ WYSYŁKA GRATIS
KOLTER – salon firmowy: 42-200 Częstochowa, ul. Kopernika 2 (obok dworca PKP i PKS) czynny w godz. 10.00–17.00
informacje i zamówienia: tel. (0-34) 366-43-66
czynny Pn-So w godzinach 8.00–22.00
broń.pl
sklep internetowy
program broń.pl profit
LiveChat – konsultanci on-line
konkursy z nagrodami
www.bron.pl
LIDER SPRZEDAŻY BRONI BEZ ZEZWOLEŃ

broń.pl
TRAFNY WYBÓR
polecam Tomasz Sikora
ZŁOTY MEDALISTA MISTRZOSTW EUROPY W BIATHLONIE BANSKO 2007

BLOW AIR POWER
sprężynowy, 1-strzałowy
klasycznie łamana, gwint. lufa
kaliber 4,5 mm, pręd. pocz. 150 m/s
zasięg strzału: ok. 100 m
celność w obiekt o śr. 5 cm – ok. 20 m
waga: 956 g; długość: 321 mm
regulowane przyrządy celownicze
innowacyjny system antyodrzutowy poprawiający celność
w komplecie walizka polimerowa
NOWOŚĆ
199 ZŁ
LUB RATY 10 X 22,00*

DESERT EAGLE COMPACT
magazynek 15-strzał., samopowtarzalny
zasilanie: CO2 (12 g – 1 kapsuła 2 zł / ok. 80 strzałów)
kaliber: śrut stalowy kulka 4,46 mm
prędkość początkowa: 150 m/s
zasięg strzału: ok. 100 m
celność w obiekt o śr. 5 cm – ok. 20 m
waga: 405 g; długość: 208 mm
produkcja dla Umarex – Niemcy
NOWOŚĆ
179 ZŁ
LUB RATY 10 X 20,00*

WALTHER CP99 COMPACT
18-strzałowy, samopowtarzalny
zasilanie: CO2 (12 g – 1 kapsuła 2 zł / ok. 80 strzałów)
kaliber: śrut stalowy kulka 4,46 mm
prędkość początkowa: 130 m/s
zasięg strzału: ok. 80 m
celność w obiekt o śr. 5 cm – ok. 12 m
ruchomy zamek podczas strzału
produkcja: Walther – Niemcy
NOWA CENA
499 ZŁ
399 ZŁ
LUB RATY 10 X 44,00*

WEBLEY TAJFUN
jednostrzałowy pistolet sprężynowy z systemem antyodrzutowym.
kaliber: 4,5mm lub 5,5mm
typ śrutu: Diabolo
lufa gwintowana
prędkość początkowa: 170 m/s
system: klasycznie łamana lufa
waga: 1380 g
długość: 375 mm
bezpiecznik manualny
regulowane przyrządy w pionie i w poziomie
449 ZŁ
LUB RATY 10 X 50,00*

KABURY SKÓRZANE DO PISTOLETÓW
49 ZŁ

see more.

NEC Display Solutions

NOWOŚĆ:
Seria NEC MultiSync® GX² Pro

Wciel się w Jacka Sparrowa i wyrusz w podróż na sam kraniec świata

Wielki kinowy hit na Twoim komputerze!

Zamów już dziś na stronie:
http://sklep.gram.pl/piracizkaraibow3

Udoskonalona seria monitorów **NEC MultiSync® GX² Pro** to linia całkowicie dedykowana graczom i osobom często korzystającym z aplikacji multimedialnych. Specjalna powłoka Opticlear zapewnia doskonałą jakość prezentacji kolorów i pozwala na uzyskanie szczególnie ostrych i głębokich barw. Innowacyjny system Dynamic Visual Mode o dużej jasności i wysokim kontraście oraz ultra krótkim czasie reakcji 2 ms gwarantuje niesamowite przeżycia wizualne. Wejścia analogowe i DVI-D, wbudowany rozdzielacz USB (1 na 4) oraz opcjonalna (dla monitora 20") przystawka multimedialna czynią z monitorów serii GX² Pro uniwersalne, domowe centrum rozrywki.

Wkrocz do akcji i zobacz więcej niż dotychczas.

www.nec-display-solutions.pl

NEC MultiSync® 70GX² Pro
Monitor 17", 1280 x 1024
Czas reakcji matrycy 2 ms*
Kontrast 1000:1
Jasność 400 cd/m²
Kąt widzenia 176/176

NEC MultiSync® 90GX² Pro
Monitor 19", 1280 x 1024
Czas reakcji matrycy 2 ms*
Kontrast 1000:1
Jasność 400 cd/m²
Kąt widzenia 176/176

NEC MultiSync® 20WGX² Pro
Monitor 20", 1680 x 1050
Czas reakcji matrycy 6 ms*
Kontrast do 1600:1
Jasność 470 cd/m²
Kąt widzenia 178/178

*(gray to gray)

Empowered by Innovation

NEC

NEC Display Solutions Europe GmbH Przedstawicielstwo w Polsce ul. Bociana 22A, 31-231 Kraków, e-mail: biuro@nec-displays-pl.com, tel. (12) 6145353, fax (12) 6145354.

© Czerwiec 2007 NEC Display Solutions Europe GmbH. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie nazwy sprzętu i oprogramowania są nazwami własnymi i/lub zarejestrowanymi znakami towarowymi odpowiednich producentów. Zmiany specyfikacji mogą być dokonywane bez powiadomienia.